AÑO 1 // NUMERO 1 NOVIEMBRE DE 2007

EVENTOS COBERTURA CAFECONF 07

UN NUEVO AÑO DEL EVENTO MAS IMPORTANTE DEL SOFTWARE LIBRE EN ARGENTINA







EMPEZAMOS CON MUCHA FUERZA

TE PRESENTAMOS LA REVISTA DIGITAL TUX INFO Y A SUS COLABORADORES

DISTROS TUQUITO 2

UN DESARROLLO ARGENTINO

LABORATORIO GOOGLE PRESENTLY

UN NUEVO SERVICIO ON LINE DE GOOGLE

PROGRAMACION CURSO DE PROGRAMACION EN C

PRIMERA PARTE

MULTIMEDIA MIRO

EL UNICO REPRODUCTOR DE VIDEO QUE NECESITAS

CONSOLA, ENTREVISTA, JUEGOS, NOTICIAS, OPINION, PAGINAS RECOMENDADAS Y TRUCOS



Antes que nada quiero agradecer a todas las personas que sin ánimo alguno de lucro se sumaron a mi proyecto a mediados de octubre. El segundo cometido de esta introducción a TuxInfo es la de brindarles la bienvenida a esta nueva publicación mensual gratuita donde trataremos temas relacionados a la tecnología libre en lo posible de la mano y en especial del software libre.
El contenido de esta publicación es muy variado como podrán ver en el índice.
Una aclaración importante es que si bien vamos a tratar de seguir una línea, las secciones pueden variar, como por ejemplo en este número no tenemos la sección del lector, la cual creemos poder ingresar gracias a la recepción de sus mails de consultas, críticas y porque no agradecimientos.
Por último, no quiero hacer nombres propios de cada persona que colabora con TuxInfo pero si quiero agradecer a todas las personas que se contactaron conmigo cuando lancé la propuesta, a los que creyeron a los que no, a los que apoyaron a los que no, a mi familia que soporta mi pasión por el trabajo día a día, (hasta en mis vacaciones) a mi señora que después de tantos años a mi lado me sigue apoyando en cada nuevo proyecto, a mi hija que tolera muchas veces mis enojos, a mi viejo que desde algún lado me debe estar viendo, a mis amigos principalmente a Facundo Arena quien me impulsó tanto para que hoy pueda decir trabajo de lo que me gusta y a todos los que de alguna manera apoyan mis proyectos.

Muchas gracias y nos vemos el próximo mes.

Ariel M. Corgatelli
Periodista Profesional, Asesor Informático, y Consultor

COLABORADORES

Ariel Corgatelli (director TuxInfo, editor y coordinador)
Oscar Reckziegel (el corrector)
Franco Rivero
William Sandoval
Franco Rivero
Samuel José Rocha Martos
Claudio de Brassi
Ernesto Vázquez Aguilar
Jorge E. Huck y Jose Emanuel Davila Alanis
Facundo Arena
Matías Gutiérrez
Emiliano Piscitelli



Soledad Piscitelli

CONTACTENOS

Para contactarse con TuxInfo es bien simple, sólo deben enviar a un email a info@tuxinfo.com.ar y si su deseo es colaborar con artículos pueden hacerlo.




INDICE

SOPORTE PARA XFCE

Está disponible la página de Xubuntu, Kubuntu y Edubuntu en español. En ella se dará soporte a los usuarios de Ubuntu que usen Xfce, además de Kde. En http://xubuntu-es.org/ encontraran noticias, foros, y la posibilidad de tener un blog y participar de los wikis de documentación y repositorios.



EL PROYECTO MANCOOSI



Es un sistema que controla la dependencia de los paquetes en el momento de la instalación reconociendo con algoritmos los mismos y seleccionando cuales son los indicados para diferentes configuraciones y compilaciones, teniendo la particularidad que es un sistema automatizado y con memoria, que permitirá volver a configuraciones previas.
Dicho proyecto citado como de alta complejidad Técnica, será licenciado bajo la licencia GPL.
Pixart por su trayectoria y por su capacidad técnica fue elegida para intervenir en el proyecto Mancoosi, el cual está financiado por la Unión Europea, cabe destacar que este proyecto está siendo subsidiado por la dicha unión y se estima que Pixart recibirá a lo largo del mismo 250.000 Euros por su trabajo.

Debemos destacar que La unión Europea normalmente no acepta empresas que estén fuera del continente ya que estos subsidios están integrados por diferentes países pertenecientes a la misma. Y también que en la presentación de una empresa Argentina en la comunidad Europea se la describió con Gran capacidad para desarrollar software de alta complejidad y drivers, con gran penetración en el mercado de Habla Hispana teniendo en cuenta el soporte de ingeniería y desarrollo.
De esta manera todo el trabajo que se desarrolle en Argentina estará bajo licencia GPL, y en el caso de Pixart, sumará tecnología para el proyecto como también destinará esfuerzos en adecuar el sistema Mancoosi en su versión próxima Rxart 4.0.

Mas información: Mancoosi
Http://www.mancoosi.org/

GOOGLE DEFINIÓ SU PLATAFORMA MÓVIL

Ahora sí ya podemos decir que Google definió toda su plataforma móvil, después de idas y vueltas, especulaciones de un sistema operativo para PC, al final se definió como un sistema para telefonía celular que podrán instalarse en equipos celulares desde el próximo año.
La fecha de lanzamiento será a mediados del año próximo y Google pretende competir con el mercado móvil con una plataforma abierta en donde será prestada a fabricantes de equipos.
No piensa salir con ningún equipo en especial, tampoco piensa colocar su logo dentro de ninguno, sólo entregará el sistema completo con integración completa a todos sus servicios en línea.
Ahora ustedes se deben preguntar ¿donde está el negocio? y esta respuesta es simple de contestar ya que google es una empresa que vende servicios y el más importante es justamente el de vender servicios de la mano de publicidades, más adelante desde vídeos y vaya saber cuál más aparecerá.
El software que entregará será gratuito, sus metas son dinamizar el sector de los servicios a través de móviles que según la empresa está infrautilizado.

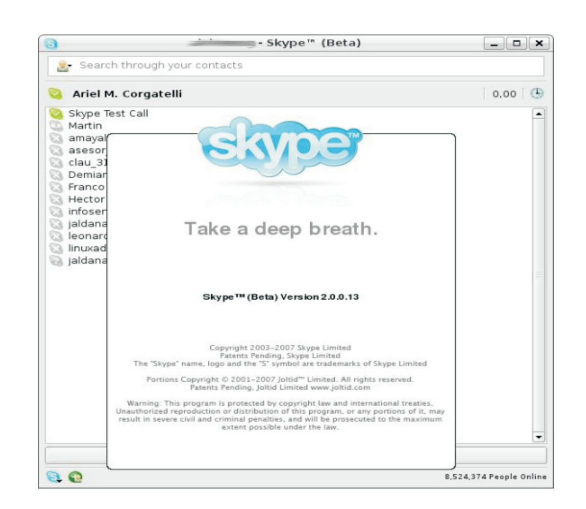
Por supuesto esto choca de forma abrupta con las ambiciones de empresas como Microsoft o Apple.

Importante. Detrás de este proyecto de Google hay dos entidades relacionadas y al mismo tiempo independientes; la plataforma Linux Android (resultado de la adquisición por Google en 2005 de la compañía del mismo nombre), y la Open Handset Alliance, un grupo compuesto por 33 fabricantes de hardware y componentes, compañías de software, y operadoras que se han comprometido a trabajar con Android (fuente engadet).
La fabricación de los equipos con Android correrá a cargo de una gran variedad de compañías de equipos móviles como es el caso de HTC, LG, Motorola y Samsung. Y sus proveedores por ahora serán en Estados Unidos T-Mobile y Sprint, en España Telefónica por ahora y seguramente se irán sumando otros.
En la plataforma de software Android impulsada por Google participa un grupo de 34 miembros
Lista completa
http://www.openhandsetalliance.com/oha_members.html

MANDRIVA Y SU CONFLICTIVO ACUERDO CON EL GOBIERNO DE NIGERIA

Al parecer después de la presión y de la difusión que tomó desde el "marketing" cuestionable que utilizo Microsoft.
Vamos a poner en claro las cosas, en principio el gobierno Nigeriano había comprado 17.000 Classmate con Mandriva, pero la implementación estaba dada por TSC una empresa que supuestamente había recibido 400.000 dólares por actividades de "marketing" para convertir dichos equipos a XP. Pero claro después que todo quedó en evidencia, la agencia gubernamental encargada de esta financiación confirmó el acuerdo con Mandriva y descalificó las intensiones de Technology Support Center (TSC).
Fuentes oficiales de Mandriva declararon; "el marketing de Microsoft es legalmente cuestionable".
Desde este enlace podrán ver el acuerdo de marketing que firmó Microsoft con TSC.
http://www.nglug.org/node/76

SKYPE 2 PARA LINUX

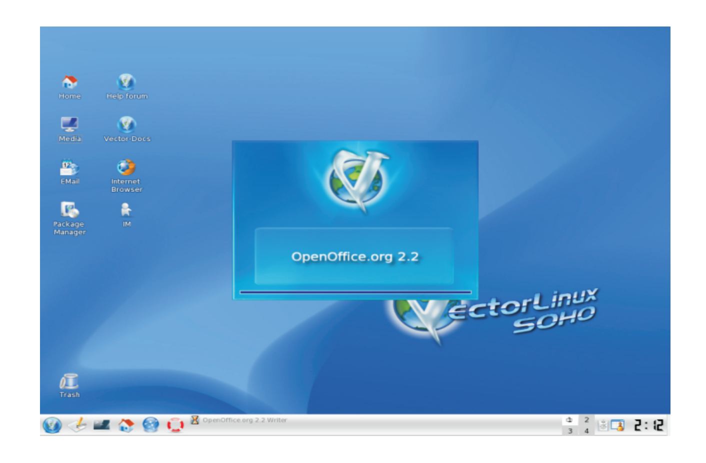


Sí, después de más de dos años de espera se están adelantando las versiones de skype por parte de la gente que desarrolla este popular sistema VOIP.
"Ahora los usuarios de Linux tenemos soporte a vídeo en skype, obviamente se encuentra en una versión beta".
Además hay binarios para las distros más populares desde el siguiente enlace
http://www.skype.com/intl/en/download/skype/linux/beta/choose/

LANZAMIENTOS RECIENTES DE DISTROS MAS POPULARES



Slax 6.0 fue recientemente lanzada, en su versión live CD en la cual incluye un kernel 2.6.23, KDE 3.5.8, muchas correcciones de su versión anterior y como siempre una opción excelente para recupero de datos desde el sistema live, además de poder instalar una distro basada en slackware de forma más simple y con buenas características agregadas en tan solo 190 MB.
Sitio web del proyecto
http://www.slax.org/
Mirrors para la descarga
http://www.slax.org/download.php

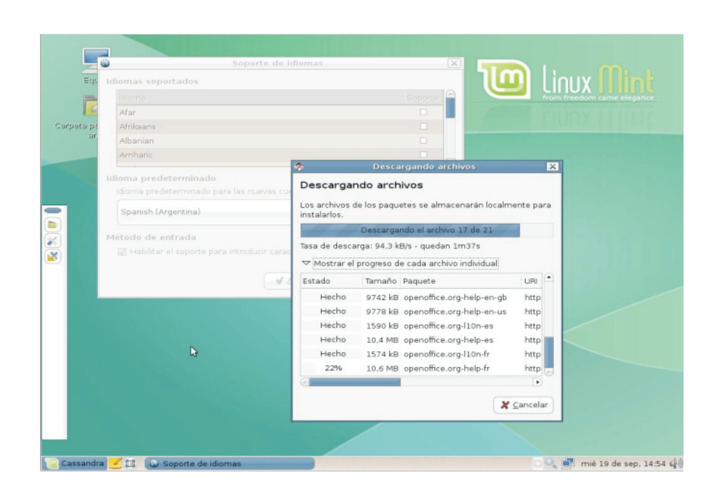


VectorLinux 5.9 es una distro ideal para equipos con bajos recursos de hardware, a pesar de estar basada en KDE. Se basa en la archipopular distro slackware pero con opciones de configuraciones más pulidas en lo que respecta a la parte gráfica.
Sitio web del proyecto
http://www.vectorlinux.com/
Mirrors para la descarga
http://www.vectorlinux.com/mod.php?mod=userpage&menu=12&page_id=4

Fedora 8 (Werewolf) fue lanzada con las siguientes opciones destacadas; CodecBuddy una excelente herramienta que permite instalar codecs propietarios de forma simple, nuevo look de todo el sistema con mejoras gráficas considerables, firewall gráfico, al mejor estilo firestarter, sistema de impresión como también detección de impresoras mejoradas e integradas en el sistema completamente, opciones e integración bluetooth, java support, sistema de control de red y configuración más simple y gráfico, compiz-fusion desde sus comienzos ya sea con entorno Gnome como KDE, Xen como sistema de virtualizacion integrado y muchas nuevas funciones que hace de esta versión una de las más interesantes de Fedora.
Es posible además instalarla en una llave USB.

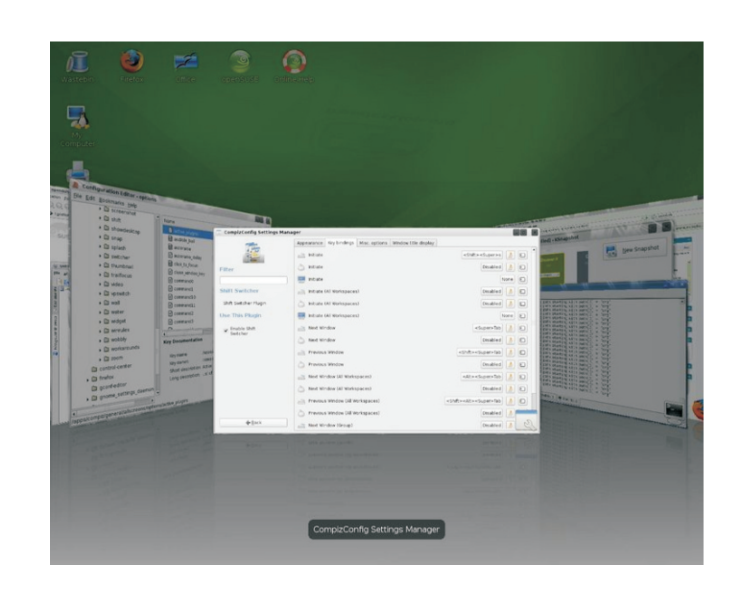
Sitio web del proyecto
http://fedoraproject.org/
Mirrors para la descarga
http://fedoraproject.org/get-fedora.html





Linux Mint 4.0, edicion "KDE" se encuentra en estado beta, y se basa en su sistema Celena compatible con Gutsy de Ubuntu, kernel 2.6.22-14, opciones gráficas mejoradas a su versión anterior y por supuesto todos los drivers restrictivos, más codecs, flash y java que Mint nos tiene acostumbrados.
Sitio web del proyecto
http://linuxmint.com/
Mirrors para la descarga
http://www.linuxmint.com/download.php

Y por último encontramos las opciones live de **OpenSUSE 10.3** en versiones KDE y GNOME. Estas distros no son del estilo instalable y por ahora solo se encuentran en formato live, (además, para arquitecturas de 32 bits) es decir no es posible realizar la instalación de las mismas. Desde la editorial creemos que es una buena opción para aquellos que desean hacer uso de un sistema live Linux sin correr un solo riesgo en sus datos.
Sitio web del proyecto
http://www.opensuse.org/
Mirrors para la descarga
http://en.opensuse.org/Download



miro EL ÚNICO REPRODUCTOR DE VIDEO QUE NECESITAS

El vídeo está revolucionando la red, ya no hay espacio web que no incluya algún clip de vídeo. Para acceder de manera más cómoda al contenido audiovisual tenemos la aplicación libre y gratuita

Caracteristicas

- Soporta múltiples formatos de vídeo.
- Soporte de vídeos en alta definición (HD).
- Acceso Gratuito a Contenidos de vídeo por internet (fuentes de vídeo RSS, podcast o blog de vídeo).
- Posibilidad de descargar y guardar vídeos desde YouTube, blip.tv y muchos más. Incluso puedes crear listas de reproducción con la búsqueda de términos y obtener automáticamente los vídeos cuando se publiquen.
- Soporte de BitTorent para los vídeos, lo descargas y automáticamente lo reproduces.

Instalación

En esta guía vamos a realizar la instalación en Ubuntu en su versión Feisty o Dapper. Para realizar la instalación seguimos los siguientes pasos:

1.Accedemos al Gestor de paquetes Synaptic desde 'Sistema/Administración/Gestor de paquetes Synaptic'
2.Dentro del gestor de paquetes nos vamos a la barra de menú 'Configuración/Repositorios'
3.Pulsamos sobre la pestaña 'Software de otros proveedores' y en esa pestaña al botón 'Add'
4.En la ventana que nos aparece en pantalla añadimos la siguiente línea dependiendo de la versión de Ubuntu que tengamos:
Para Feisty: deb http://ftp.osuosl.org/pub/pculture.org/miro/linux/repositories/ubuntu feisty/

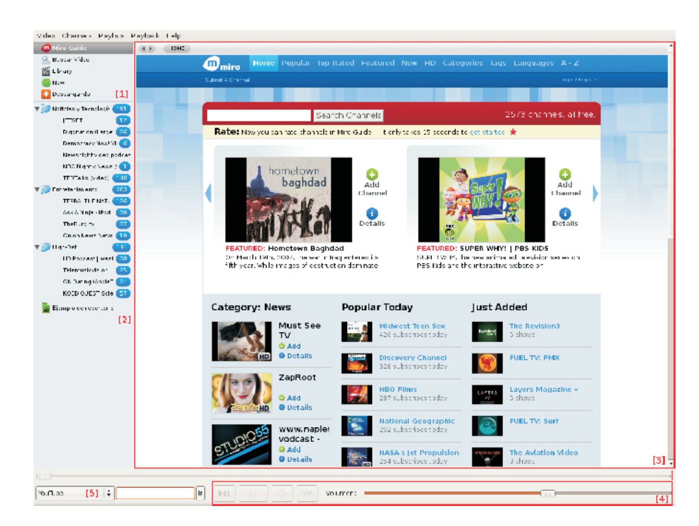
Para Dapper: deb Http://ftp.osuosl.org/pub/pculture.org/miro/linux/repositories/ubuntu dapper/
Y pulsamos en el botón 'Añadir Origen'
5. Una vez hecho esto nos dirigimos al gestor de paquetes Synaptic y pulsando sobre 'Recargar' actualizamos la lista de paquetes
6. Solo nos queda buscar el paquete Miro y marcarlo y pulsar sobre 'Aplicar'.

En Ubuntu 7.10, Miro ya se encuentra en los repositorios, solo hay que hacer el paso 6.

Con esto ya lo tenemos instalado y lo podemos encontrar en Aplicaciones/Sonido y Vídeo.

Para otras distribuciones y Sistemas Operativos podréis descargarlo y ver como se instala desde la sección descargas de su web oficial http://www.getmiro.com/download/.
Interfaz Miro

Una vez que tenemos instalado Miro vamos a pasar a ver las opciones que tenemos para configurar y empezar a ver TV. Vamos a ver las partes que tiene Miro.
1 Opciones principales de Miro.
2 Lista de canales añadidos y listas de reproducción.
3 Pantalla de reproducción y donde aparecen la información de búsquedas y demás opciones.
4 Volumen y botones de reproducción.



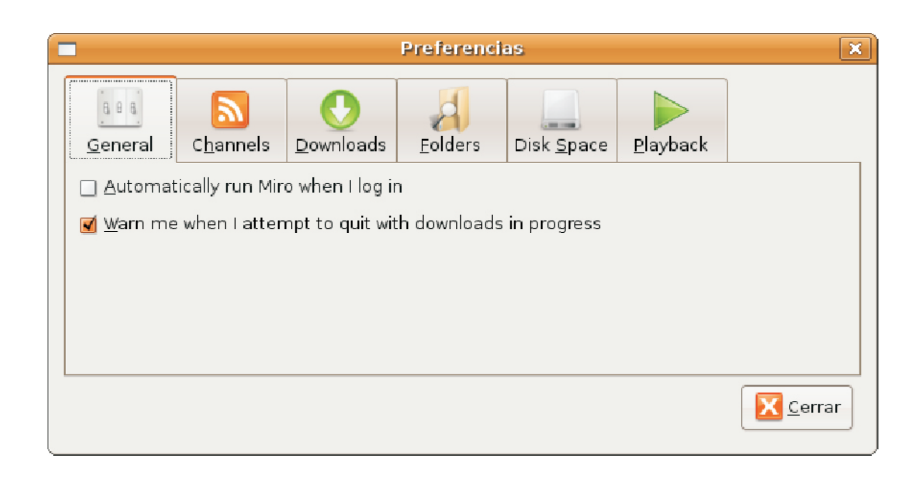
Utilización

Una vez visto las partes de Miro, pasamos a ver como empezar a utilizarlo.

- Agregar un canal, es muy fácil, lo podemos hacer navegando por Miro Guide y buscar el canal que nos interese y pulsamos sobre el botón Add. Si tenemos un videopodcast que no está en la Miro Guide lo que hay que hacer es buscar el feed RSS de los vídeos y agregarlo mediante la barra de menú Channels/Add Channel.

- Crear lista de reproducción, se puede crear lista de reproducción a partir de la búsqueda de un término, para esto solo hay que darle al botón donde aparece 'Save This Search as a Channel'.
Si lo que quieres es una lista de reproducción a partir de los vídeos que ya tienes, lo que hay que hacer es ir a la barra de menú playlist y ahí podemos crear una lista de reproducción a partir de una carpeta o crear una vacía y luego vamos arrastrando los vídeos a nuestro playlist.

- Configurar las preferencias, en la barra de menú vídeo/options... nos aparece una ventana con distintas pestañas, desde esta ventana puedes configurar si se inicia miro al iniciar la sesión, las carpetas que añadiremos a la biblioteca de vídeos, el tiempo de recarga de los canales para comprobar si hay nuevo contenido, etc.



Conclusión

La conclusión que sacamos de este software es que cumple muy bien su función, ver la televisión por internet, le faltan todavía unas cuantas mejoras según mi punto de vista, como mejorar la reproducción de los archivos flv, los que se descargan de youtube y de las web del estilo de esta, porque los archivos con esta extensión se ven con saltos. Otra cosa a mejorar es el idioma, todavía hay muchas cosas sin traducir al español, no es una cosa que afecte al funcionamiento, pero si a la experiencia del usuario cuando lo maneja si no tiene un nivel básico del inglés.

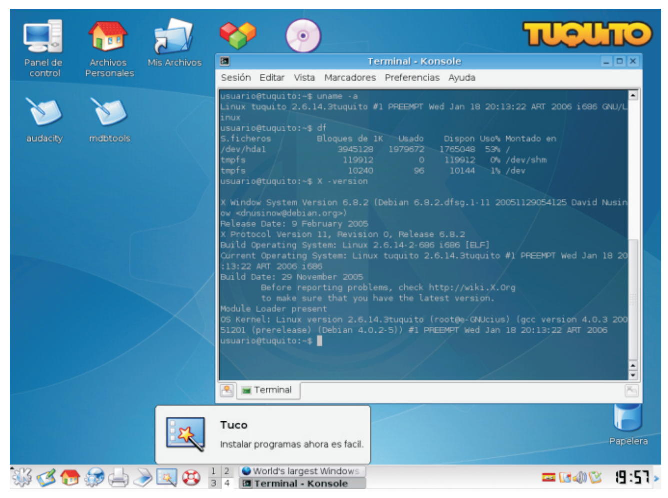
Personalmente recomiendo esta aplicación para todo el mundo dependiendo del sistema operativo que utilice, porque podemos descargar vídeos de internet tanto en descarga directa como torrent y gracias a los feed RSS no nos tenemos que preocupar de estar buscando el archivo para descargarlo.

Samuel José Rocha Martos
Http://www.getmiro.com/

TUQUITO 2
UN DESARROLLO ARGENTINO



En esta imagen vemos la versión antecesora de Tuquito denominada "K", como verán es bastante simpática y con iconos muy agradables.



Bueno aquí ya se ve la evolución de una especie en donde las transparencias son moneda corriente, el menú más estilizado y personalizado.



Y en esta imagen vemos el nuevo panel de instalación en donde la misma se realizará de forma gráfica desde el comienzo y con un wizard más que intuitivo.

¿Qué es Tuquito GNU/Linux?

Tuquito-2 es una distribución GNU/Linux, que implementa la tecnología livecd (funciona desde cd), esto permite al usuario tener en su computadora un sistema completo en cuestión de minutos, con todo el software y hardware configurados y listo para usar, sin necesidad de modificar en absoluto su computadora, ganando tiempo a la hora de realizar tareas concretas.
El uso de Tuquito no requiere de ningún nivel de experiencia, está destinado a todo tipo de usuarios. También puede instalarse en su computadora mediante dos tipos de instalación, Completa o Básica, teniendo todo configurado y listo en su disco rígido en un tiempo mínimo.
Tuquito cuenta con 2 Gigabytes de aplicaciones en un cd común de 650 Megabytes, con una amplia selección de paquetes en las áreas de ofimática, ingenierías, multimedia, Internet, programación y ciencias.
La estética instantánea de Tuquito, permite disfrutar de un sencillo y amigable entorno de trabajo.

Booteo:

En informática, el arranque, booteo es un proceso que inicia el sistema operativo cuando el usuario enciende un sistema informático. En inglés se conoce como booting. Fue traducido del término en inglés boot, como "arranque" ó "inicialización" de un ordenador o dispositivo, concretamente suele referirse al arranque del sistema operativo.

Livecd:

LiveCD o CDvivo es una característica para permitir ejecutar un sistema operativo desde un medio de almacenamiento normalmente CD-ROM o disquete de forma temporal a modo de demostración. Generalmente para permitirlo se descomprime una parte en la memoria RAM del ordenador, para usar esta memoria como disco duro virtual, sin necesidad de una instalación. Algunos CDVivos vienen con una utilidad que puede instalar opcionalmente, si el usuario así lo desea, el sistema operativo en el disco duro.
Fuente: http://www.wikipedia.org

Algunas de sus características son:

Detección automático de los discos rígidos de nuestra computadora, dejándolos disponibles en su escritorio con tan solo un click, soporte de impresoras de varios modelos, antiguos y nuevos, soporte de scanners gracias a xane, soporte de webcams, incluyendo los modelos de intel, genius, accesos a cdroms, diskettes, con un click en su escritorio, detección automática de cámaras digitales, pendrives, dispositivos hotplugs(usb), compatible con archivos de MSOFFICE soportando los sistemas de archivos de Windows, (Fat32 - NTFS) cuenta con las clásicas herramientas firefox como browser, evolution organizador personal más el cliente de correo, quanta Excelente editor de programación, mplayer uno de los mejores reproductores de vídeo, Amsn para el acceso a las redes MSN, soporte para tecnología disponible en equipos portátiles, (ACPI, PCMCIA, CPUFREQ, HIBERNACIÓN,etc) soporte para la escritura en sistemas de ficheros NTFS, soporte para la conexión a Internet con winmodems, (más usuales) soporte para la conexión a Internet con modems para ADSL, (ethernet) software para compartir conexión a Internet a otras computadoras, soporte para conexiones de red inalámbricas, (WIFI) recursos compartidos mediante SAMBA, conexión remota de escritorio y escritorio compartido, soporte y software para la sincronización de Palms / PDA, soporte de WebCam en clientes de mensajería, (AMSN, Kopete) implementación de una nueva consola en el escritorio, accesible presionando la tecla F12, administración de usuarios mediante Kuser, administración de paquetes de sistema mediante Kpackage, integración con el escritorio para la emulación de aplicaciones para sistemas Ms-Windows mediante Wine, software para descarga de archivos, (Gestor de descarga, FTP, clientes P2P, torrents) inclusión de Udev para la detección de dispositivos, supresión de SuperMount, implementación de UnionFs (Modo LIVECD) y muchas más opciones disponibles.



Como browser vamos a encontrar al popular Firefox en su versión 1.5, que es factible actualizarla sin mayores problemas por supuesto, recordemos que hablamos de una distribución basada en Debian.

Primeros pasos con Tuquito GNU/Linux

Para utilizar Tuquito-2 GNU/Linux, se debe bootear, inicializando su computadora desde el cd.
Si la opción de booteo no se encuentra disponible la podemos habilitar desde el Setup (Bios) de nuestra computadora.
Una vez inicializado el cd, dispondremos de un menú con varias opciones para distintas formas de arranque y configuración.
También podremos configurar el hardware para un correcto arranque, llegado el caso de que no lo detectara automáticamente.

Las opciones principales son:

Normal:
Realiza un arranque con una configuración del sistema y hardware automática.
Por ejemplo:
Resolución gráfica 1024x768 .Detección automática de vídeo, audio, red, etc.

SafeMode:
Esta opción arranca el sistema con una configuración genérica, que deberá usarse en el caso en que se llegase a tener problemas con las otras opciones.
Por ejemplo:
Resolución gráfica 800x 600 Driver de vídeo genérico (VESA) se lo recomienda para computadoras antiguas.

Instalar:
Desde esta opción podrá instalar Tuquito-2 GNU/Linux en la computadora. En las otras opciones, Tuquito funciona en modo LIVECD.

También se encuentran los sub-menús que contienen opciones predefinidas, con las cuales podremos personalizar un poco más su arranque en modo livecd o instalación. Dichas opciones son completamente editables, permitiendo combinar todas estas a gusto del usuario.
Una vez inicializado con cualquiera de estas opciones, podremos ver en forma detallada el arranque de Tuquito, presionando F2.
Una vez que Tuquito finaliza la detección y configuración en su computadora, inicializará un entorno gráfico, en donde podremos empezar a trabajar.

Instalación de Tuquito-2 GNU/Linux

Para instalar Tuquito-2 GNU/Linux podremos seleccionar la opción “INSTALAR”, la cual se desarrollará en tres etapas para poder realizar la explicación de una manera más clara y didáctica.

Primera Etapa:

Instalación automática e instalación manual:
El tipo de instalación automática es recomendada para usuarios de mínimos conocimientos, en donde casi todos los pasos son automáticos con la única salvedad de realizar en todos los casos el particionamiento de forma manual con "cfdisk", luego la detección del hardware y configuración de menú de inició (grub), se realiza de forma automática.
La instalación manual es recomendada para usuarios con conocimientos avanzados, ya que deberá pasar por varias fases de configuración.

Segunda Etapa:

La segunda etapa consiste en modificar la tabla de particiones para alojar Tuquito.
Para ello deberemos crear dos particiones con un programa (cfdisk) que ofrece la instalación.

Las particiones a crear son las siguientes:

Linux Swap. Esta partición es la denominada de intercambio, utilizada por Tuquito, para agilizar un poco más sus tareas siendo la más clásica en todas las distribuciones.
Requiere aproximadamente el doble de su memoria RAM. Por ejemplo si dispone de 64MB de RAM, la partición Swap debe ser de 128MB.
Para darle este tipo de formato desde el cfdisk debemos seleccionar la nueva partición creada y darle el tipo de formato Swap, eligiendo la opción Tipo y tipeando el número 82.

Linux Nativa:
En este tipo de partición se instalará Tuquito con todos sus directorios aplicaciones y configuraciones, que al crear una nueva partición desde cfdisk, esta ya se crea por defecto del tipo Nativa.
La manera en que el espacio será usado en esta partición dependerá del tipo de instalación que elegiremos (tercera etapa).
Una vez creadas las particiones debemos guardar los cambios (Escribir) y salir del programa de partición (Salir).

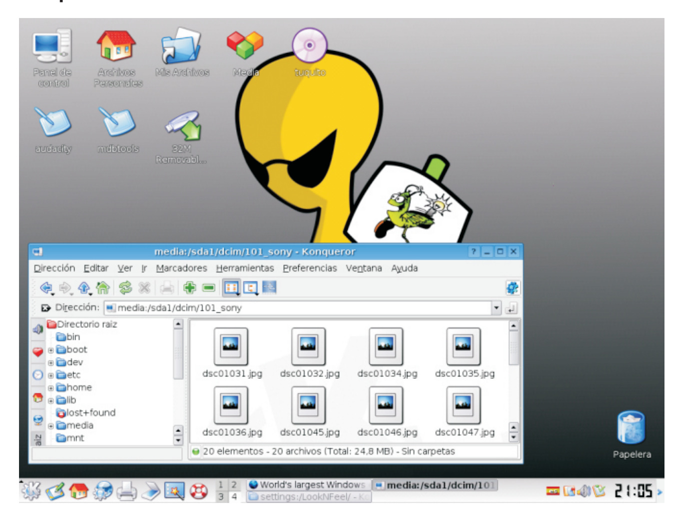
Tercera Etapa:

En esta etapa, podremos elegir dos tipos de instalación completa y básica.
Para realizar la instalación completa debemos contar con un espacio mínimo de 2 GB libres en donde se copiará todo el contenido de aplicaciones en nuestro equipo, y en lo que se refiere a la instalación básica como su palabra lo indica es bien básica incluyendo los paquetes clásicos que encontraremos en cualquier distribución Linux: navegador, openoffice, evolution, kopete,, son alguna de ellas, siendo posible luego realizar la instalación de los paquetes no presentes desde el sistema de empaquetamiento provisto por la distribución.

Lo que podríamos decir que es muy interesante es la operatividad de esta distro con la integridad de todo el software+hardware ya que por ejemplo en lo que se refiere a software instalado si hay algo que no encontramos instalado con tan solo hacer un clic en el icono correspondiente el mismo sistema se encarga en solicitar el cd para la instalación del mismo.



La nueva versión de Tuquito implementa muchas mejoras que se hicieron posibles gracias a la colaboración de muchos usuarios que aportaron sus experiencias con la primera versión de Tuquito-k (nos manifestó Mauro) Es por esto que la nueva versión de Tuquito, denominada Tuquito 2 (la evolución de la especie), está orientada para los usuarios de escritorio, priorizando las utilidades multimedia como los reproductores de audio y vídeo como así también las utilidades que permiten la interconexión de dispositivos.



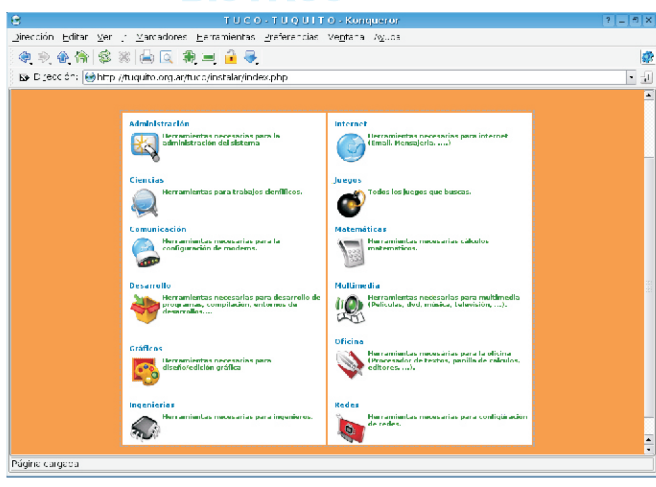
Tal cual lo dijimos, insertamos una cámara digital en nuestro equipo con Tuquito 2 y la misma fue detectada de forma automática montada en nuestro escritorio.

Muy interesante:

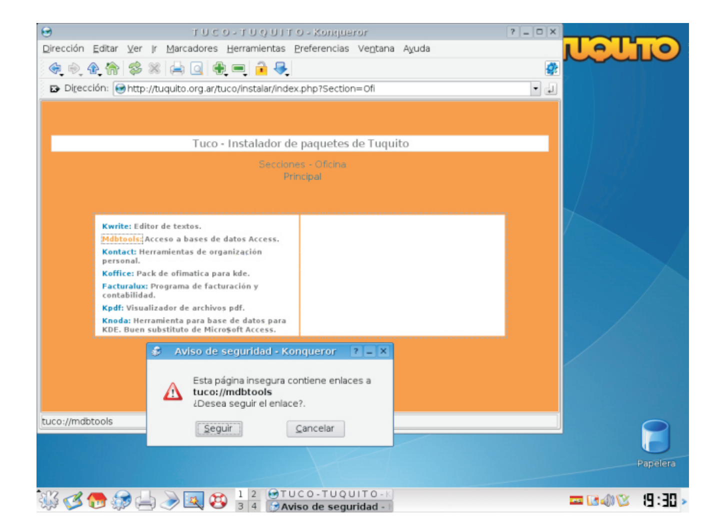
Hasta este momento no contamos ninguna novedad para cualquier usuario de Linux en general, pero desde ahora vamos a enumerar las ventajas o funciones adicionales que trae Tuquito 2.

Tuquito 2 permite guardar los cambios realizados en un dispositivo extraíble (Pendrive), de manera que al iniciar nuevamente el LIVECD tenemos el escritorio tal cual se lo dejó al guardar la sesión, conservando todas las configuraciones realizadas por el usuario, como así también los programas instalados.

Contaremos con "Tuco" como instalador de programas más fácil en donde el usuario podrá instalar programas con unos cuantos clics, sin que esto requiera tener conocimientos de un sistema GNU/linux siendo este sistema muy similar a Klik pero nativo y desarrollado por el grupo Tuquito.



En esta imagen vemos todas las categorías que incluye Tuco, no pueden negar que es muy interesante, instalar con tan solo hacer un clic en el software deseado.



En esta imagen Tuco nos informa que se conectará a Internet para instalar un paquete llamado MDBTools, que con tan solo bajarlo se creará un icono en el escritorio para ejecutarlo.

Libertad

Tuquito 2, brinda al usuario la posibilidad de elegir usar una distribución 100% libre. Dependiendo de la decisión del usuario, estarán o no disponibles algunas utilidades que no son libres pero que se incluyen para mejorar la adaptación de los nuevos usuarios al sistema.

Garfio

Tuquito 2 cuenta con la nueva versión de Garfio (www.garfio.org.ar), la cual implementa nuevas características. Una de las más relevantes es la posibilidad de instalar nuevo software en tuquito, mientras se lo está utilizando como LIVECD. Esta característica, combinada con la utilidad de Guardar Sesión, añade una mayor

Nuevo script desde el formato gráfico "#instalar-tuquito" en donde además de poder usar cfdisk podremos utilizar qtparted siendo este último un front gráfico más simple de utilizar.adaptabilidad del software al usuario.

CONCLUSIÓN

Tuquito es una excelente distribución GNU/Linux que abarca varios perfiles, el primero la de un usuario novato con toda la inclusión de software restrictivo y codecs, para los más filosóficos también está la función 100% libre, y por último la versión portátil. Se podría decir que Tuquito es una distro operativa libre con base en debian.

Enlaces web:

Sitio oficial de Tuquito: www.tuquito.org.ar
Descarga de Tuquito 2:
www.tuquito.org.ar/?page_id=60
Miembros que componen el grupo:
www.tuquito.org.ar/?page_id=9

Ariel M. Corgatelli



COBERTURA CAFECONF 07

Un nuevo año del evento más importante del Software Libre en Argentina

Cafeconf es un evento que tiene mucha repercusión en Argentina, y que desde el año 2002, une a iniciados y usuarios avanzados de sistemas abiertos, ofreciendo un buen balance entre charlas técnicas, filosóficas y educacionales.

El viernes 5 y sábado 6 de octubre se desarrolló una nueva edición de CafeConf en la ciudad de Buenos Aires, por allí estuvimos el día sábado para cubrir el evento, encontrarnos con amigos y asistir a unas cuantas charlas.

Linux en el escritorio, en el Auditorio

Relato de Franco Rivero

Llegue a la UADE (lugar donde se desarrolla CafeConf desde hace algunos años) alrededor de las 9:30 hs. luego de una previa de café con medias lunas, a las 10:00 hs. hicimos el ingreso al certamen, allí me dirigí a la primer charla de mi interés “Antenas Wi-Fi”, dictada por la gente de Buenos Aires en conjunto con Montevideo Libre, la charla mas bien práctica tocaba temas que iban desde como crear una parábola hasta los Componentes a utilizar, cabe destacar que tan interesante fue la charla que el Mini Auditorio estaba repleto superando incluso los lugares disponibles.

Globant uno de los expositores con mas concurrencia

Luego asistí a una charla en el Salón sobre “Linux en el Escritorio” en la cual Gustavo Boksar, comentaba los pasos lógicos de una migración y como adaptar GNU para que se convierta en nuestro espacio de trabajo, debo decirles que allí se generó un ida y vuelta muy interesante y que la participación de los asistentes fue muy importante.



Con mis amigos Ariel y Facundo

A las 12:00 hs. me reuní con mis amigos Ariel Corgatelli y Facundo Arena en el recibidor, dimos unas vueltas, filmamos para Alternaria TV y nos dirigimos al sagrado Mc Donalds dispuestos a almorzar, allí estuvimos hasta las 14:00 hs.



Junto a Ariel, Lucas Coudures y gente de LUGUM

Para luego regresar con Ariel al congreso, en horas de la tarde me encontré con otros amigos que hacía mucho no veía, Marcelo Guazzardo, Eduardo que estuvo trabajando en el Stand de Ubuntu, Leonardo Gallego de GlugCen, Nicolás, Lucas Coudurez de Lugum, entre otros.


Junto a Ariel Corgatelli y Marcelo Guazzardo

Mientras tanto recorrimos el recibidor central de la UADE en donde se exponían diferentes Stands que tenían como objetivo difundir sus proyectos y captar adeptos con ganas de colaborar, dentro de los más concurridos por los asistentes encontrábamos el Stand de Lugum (Lug de la Matanza), Ubuntu que entregaba cds de su sistema operativo y explicaba los beneficios de utilizarlo, también pudimos observar el funcionamiento de la OLPC y jugar un poco con Sugar (su interfaz de usuario) y ver el funcionamiento de RoboTux, un sistema robótico operado bajo un SO Linux, además el evento tuvo el apoyo de diferentes empresas que también exponían sus soluciones (y sus promotoras) como Globant, Intel y Fedora/Red Hat



Demostracion de RoboTux

A media tarde recabé el material fotográfico y asistí a una interesante charla sobre “Modelos de Negocios con Software Libre” la misma trataba los diferentes puntos a tener en cuenta para poder realizar un negocio fructífero de la mano de GNU. Para terminar y antes de partir hacia mi ciudad dimos un par de vueltas con Ariel Corgatelli y Marcelo Guazzardo, nos detuvimos a observar el funcionamiento de RoboTux, Ariel hizo muchas entrevistas a personas involucradas en diferentes proyectos (que encontrarán en el podcast de Infosertec), para alrededor de las 17:30 hs, partir hacia mi regreso.
Cafeconf 07 fue un gran evento con muchos asistentes, una muy buena organización, un buen equilibrio entre charlas técnicas, filosofales, educativas y de comunidad, con la buena onda que siempre le ponen los chicos de CafeLug y recuerden que ellos HLQP, pero por suerte cada año les sale mejor...

ENTREVISTA A EDUARDO BAYOT
COLABORADOR EN EL STAND DEL PROYECTO UBUNTU

Franco Rivero: ¿Que te pareció CafeConf este año?, ¿Cómo lo ves en comparación al año pasado?
Eduardo Bayot: Mis objetivos fueron distintos en ambos años.
El año pasado fue la primera vez que la visitaba. No tenía en claro cómo era, y tampoco conocía a nadie. También mi experiencia era muy limitada, seguía peleándome con los drivers de las tarjetas gráficas. Y en mi cabeza seguían los deseos de "juegos". Por lo tanto, me limité a asistir a las charlas. Recuerdo la de Linux y Videojuegos, la de ajax y php y otra sobre acceso remoto. Todas muy interesantes, y las últimas dos particularmente muy funcionales, debido a mi profesión.
Este año me había ofrecido para presentarme en el stand de Ubuntu. Mi otro objetivo era hacer sociales, dado que es uno de los puntos más importantes dentro de la filosofía GNU o los principios de OSI. Siempre estamos hablando de la "comunidad", y es realmente grato saber que no solo se trata de una idea, sino de una realidad tangible. Somos una comunidad, y gracias a la comunidad somos. Está muy apegado a los principios de Ubuntu, y no muy lejos de cualquier idea metafísica ("ser por lo que somos", "humanidad"). No tuve la oportunidad de asistir a los eventos por cuestiones personales.

F.R.: Contanos que estuviste haciendo en el Stand de Ubuntu.
E.B.: En el stand, estaba algo desorientado (dado que nunca participé en uno), pero el trabajo parecía simple: explicar que era Ubuntu, que lo diferenciaba de las otras distribuciones, y por qué, según mi criterio, es la mejor para los que se quieran iniciar. A la primera persona que se acercó, fue difícil, pero luego, el discurso terminó siendo natural. También repartí varias copias de Ubuntu.

F.R.: ¿Qué respuesta viste en la gente que se acercó al Stand?
E.B.: Algo que me sorprendió, fue el interés generalizado por el "sabor" Edubuntu. Todos sentían curiosidad por esta distribución, dado que no se diferenciaba como lo hacen Ubuntu, Kubuntu y Xubuntu (que superficialmente se distinguen no por objetivos, sino por tecnologías para la interfaz gráfica), lo especial es que su objetivo no era meramente (aunque más que suficiente) ser un Sistema Operativo, sino convertirse en un herramienta para instituciones Educativas, para ayudar a la formación. De todas formas, la mayoría de la gente venía con la idea de que Ubuntu era la distribución ideal para ellos, porque se estaban iniciando.

F.R.: ¿Qué reflexión te merecen este tipo de eventos?
E.B.: Mayor difusión. No es que participe poca gente, de hecho parece que cada vez participa más gente. Pero la gran mayoría pertenece al ambiente informático: o ya son usuarios de Linux u otra alternativa, o estudian carreras vinculadas a la computación o poseen trabajos donde ocupen cargos dentro de oficinas de sistemas. Me gustaría ver más gente de otros ámbitos. El software Libre no solo revolucionó el sistema de producción computacional, sino que puso en tela de juicio el sistema de patentes en todos sus ámbitos. Creative Commons es el mayor ejemplo. Las bases de estos movimientos no solo le importan a los que estamos desarrollando o trabajando con computadoras o similares. De hecho, Stallmann no pensó en el programador, sino en el usuario. Deberíamos ver de alguna forma de volver a esa idea, o reforzar las formas que se aplican actualmente (caso de Ubuntu, con el shipit, mantenimiento y herramientas para instalación y configuración amenas para un nuevo usuario). Pero estoy seguro, así como un libro o una obra de teatro, la mejor forma de concienciar a la gente es con el boca en boca. Hablando de nuestros postulados, e invitándola a estos eventos, donde seguro, terminarán de convencerse.

Franco Rivero
franco@infosertec.com.ar

INTRODUCCIÓN A AWK

AWK es una herramienta que existe desde hace muchos años en el ámbito UNIX/Linux, pero no todos saben el potencial que esconde. Por eso, en ésta breve introducción, les daré algunas ideas de uso y aplicación en el mundo real que seguramente les serán de gran utilidad.

Más allá de que su nombre suene como un raro ruido generado por una boca humana, lo cierto es que AWK es una de las herramientas UNIX más legendarias.
Cualquier descripción que pueda hacer sobre para que sirve, que hace o como funciona quedaría sumamente limitada y sucinta frente a los límites de las páginas de ésta flamante revista. Por eso, en lugar de hacer la historia larga de la teoría y todas esas parafernalias, se me ocurrieron dos cosas. En primer lugar, obligarlos a que visiten la entrada de AWK en la Wikipedia para saber más sobre como funciona el sistema y para que sirve:

http://es.wikipedia.org/wiki/Awk

La segunda cosa que se me ocurrió es escrbir un artículo, no a manera de tutorial, sino a manera de ejemplos prácticos que a cualquier usuario de Linux le puede venir bien en su vida junto al sistema del pinguino.

Ok... ¿ya sabes que se trata básicamente de un lenguaje de programación ideal para el procesamiento de texto desde la línea de comandos? Perfecto. Seguramente te estarás preguntando entonces, ¿y para que corno quiero yo saber como trabajar con AWK si mi vida es pura felicidad hasta ahora? Bueno, por una simple razón. Si sos usuarios de Linux, sos entonces usuario de UNIX. Y como tal, no podés no saber trabajar con AWK. Podés no saber como funciona el sistema de desague de tu inodoro, pero no podes no saber trabajar con una de las herramientas más emblemáticas del universo UNIX.

Primeros pasos

Antes que nada, hay que asegurarse de que AWK está instalado en el sistema. Para ello, tipeen el comando AWK sin parámetros, y deberan encontrar la siguiente devolución:

```
$ awk
Usage: awk [-f programfile | 'program'] [-
Ffieldsep] [-v var=value] [files]
$
```

Si no aparece eso, están en el horno. Tendrán que agarrar los CDs o DVDs de su distro, hurgar entre los paquetes y encontrar lo que corresponde (tip: usen como parámetro de búsqueda la cadena “awk”). Una vez instalado, hay dos formas de usar AWK:

```
$ awk -f codigofuente.awk archivo.txt
```

o

```
$ awk 'linea de código fuente' archivo.txt
```

La primer forma consiste en crear todo el script de awk en un archivo llamado codigofuente.awk. Entonces, luego, se aplica dicho script al archivo de texto archivo.txt para procesarlo de alguna forma.
En el segundo ejemplo, se inserta directamente una función de línea de código entre comillas simples y se la utiliza para procesar el archivo definido como segundo parámetro (archivo.txt).

Basta de palabras, vamos a un ejemplo práctico:

```
$ awk '{print $0 }' /etc/passwd
```

Sin saber nada, ya tenemos en claro que el primer parámetro se trata de una función de procesamiento, y el segundo es el archivo a procesar. Básicamente lo que hace este comando es imprimir el archivo entero (en AWK, la variable $0 representa el contenido completo del archivo indicado en la línea de comandos). ¿Si modificamos el $0 por una cadena cualquiera? Bueno, repetirá la función "print" por cada línea de texto que exista en /etc/passwd, por lo tanto llenaría nuestra pantalla de la cadena especificada.

```
awk '{print "¡apaga la PC!" }' /etc/passwd
```

Es el mensaje directo si están leyendo y probando las cosas de éste artículo un domingo de sol. Ok, sigamos con los ejemplos básicos:

Supongamos ahora que solo queremos imprimir dos campos del archivo /etc/passwd (que, como sabrán, separa los campos con símbolos ":"). El ejemplo sería el siguiente:

```
awk -F":" '{print $1 $3 }' /etc/passwd
```

Acá le estamos indicando a AWK que el símbolo ":" se utiliza para separar los campos. Luego, dentro de la función print, le pedimos simplemente que imprima el primer y el tercer campo del archivo /etc/passwd. Experimenten con otros archivos cuyos campos estén separados de otra forma.

Estructura completa de un script AWK

Hasta ahora hemos visto algunas aplicaciones prácticas de AWK en el mundo real. Pero volvamos a las bases para tener un panorama un poco más completo. Todo script de AWK puede estar estructurado en los siguientes bloques:

```
BEGIN {acciones }
/Patrón/ {acciones }
END {acciones }
```

Todo lo que se define dentro del bloque BEGIN se ejecutara antes de que AWK comience a procesar el archivo. En la l'nea /patrón/ podemos definir expresiones regulares (si, como las de Perl) para procesar el archivo. Finalmente, el bloque END se utiliza para ejecutar acciones luego de procesar el archivo. Veamos un ejemplo sumamente simple, pero instructivo:

```
BEGIN {print "Esto se ejecuta antes de
procesar  archivo!" }
/root/ {print "aca encontre la palabra root: " $0
}
END {print "Esto se ejecuta al finalizar el
procesamiento del archivo" }
```

Pruebenlo, y verán que lo que hace es imprimir la línea correspondiente al bloque BEGIN, una línea por cada resultado de la búsqueda de la palabra "root" en la expresión regular y la línea del bloque END. Simple, ¿no? De más está decir que dejo en sus manos el aprendizaje de las expresiones regulares, oh grandes herramientas del procesamiento de la información disponibles en múltiples lenguajes de programación. Googleen un poco y encontrarán cientos de ejemplos para aprender.

Algunos ejemplos divertidos con AWK

Para finalizar con esta introducción, les dejo algunos ejemplos sumamente útiles que les vendrán como anillo al dedo a la hora de administrar sus sistemas Linux:

1. Utilizando tuberías, ¡podemos usar AWK para renombrar archivos!

```
ls listado_de_archivos | awk '{print "mv "$1"
"$1".nuevo"}' | sh
```

2. También podemos usar las tuberías para conectar AWK con ps, y así poder eliminar procesos por su nombre:

```
kill `ps auxww | grep
nombredelprocesocolgado | egrep -v grep |
awk '{print $2}'`
```

3. Con este ejemplo imprimimos solamente las líneas de un archivo que sean más largas que 50 caracteres:

```
awk 'length > 50' archivo
```

4. Imprimir todas las líneas que existan entre los bloques “comenzar” y “parar” de un archivo:

```
awk '/comenzar/, /parar/' file
```

5. Con esta línea imprimimos cuatro números aleatorios entre 0 y 1:

```
yes | head -4 | awk '{print rand()}'
```

Y la lista puede seguir y seguir... cuando comenzamos a combinar AWK con el resto de los comandos de UNIX/Linux, las posibilidades son realmente infinitas.

En conclusión...

Este artículo no cataloga ni como un tutorial, ni como un manual de AWK. Es sólo una introducción que me pareció interesante desarrollar como primer participación en TuxInfo. La idea es, demostrar con comandos simples, todo el potencial que se esconde detrás de AWK, una herramienta que existe desde hace muchos años en el ambiente UNIX, pero que muchos parecen tener en el olvido. Lean las páginas del manual, lean los parámetros de ayuda, investiguen un poco sobre expresiones regulares y experimenten, !que es lo más divertido!

Facundo Arena
Facundo@linuxadistancia.com.ar

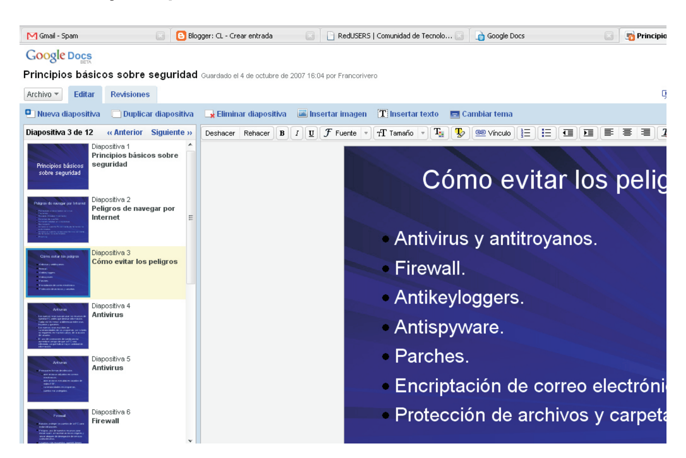
TENÉ TU SITIO WEB
SITIO EXPRESS
Creá páginas ilimitadas. Tené tu dominio propio
Cambiá diseño y contenido las veces que quieras
$ 99 (011) 5901 - 6366 / 6033
www.sitioexpress.com

GOOGLE PRESENTLY

UN NUEVO SERVICIO ONLINE DE GOOGLE

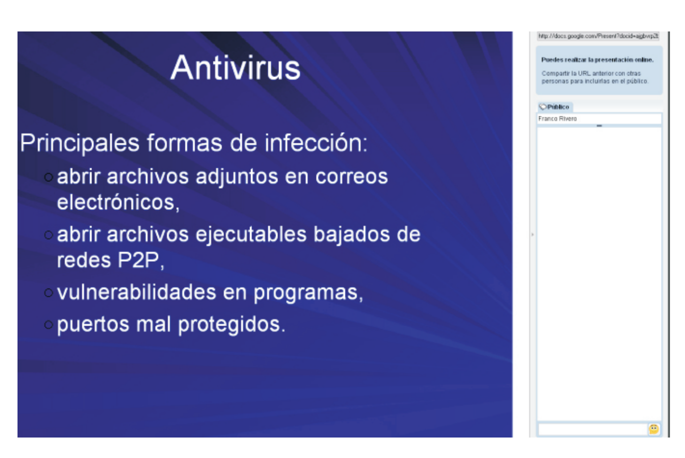
Google Docs, el servicio de oficina online de la empresa, crece a pasos agigantados y sigue sumando servicios; nosotros los usuarios, Agradecidos!!!

Hace un par de semanas Google liberó en forma online el servicio Presently que completa su suite de oficina online, desde el momento de la salida me interesé por el proyecto pero por falta de tiempo no pude probarlo, ahora con un ratito de tiempo me senté y lo probé a fondo.



Editando una diapositiva

Puedo dar fe que el servicio está muy bien integrado con los demás, cuando ingresamos a él podremos crear una nueva presentación con diapositivas o bien subir una que tengamos alojada en forma local, esa opción fue la que probé primero, quería saber que tan compatible era y para mi sorpresa respondió bien a todos los formatos, subí una presentación realizada con OpenOffice y otra con Microsoft Office y respondió de manera correcta respetándome los temas aplicados pero claro, no las animaciones ya que el servicio no trabaja con ellas, una vez subidas podremos crear nuevas diapositivas, editarla, y lo mejor, iniciar la presentación, para esto abrirá la misma a pantalla completa y nos dará una URL para que la pasemos a las personas que asisten a nuestra charla virtual por ejemplo y vean la presentación a medida



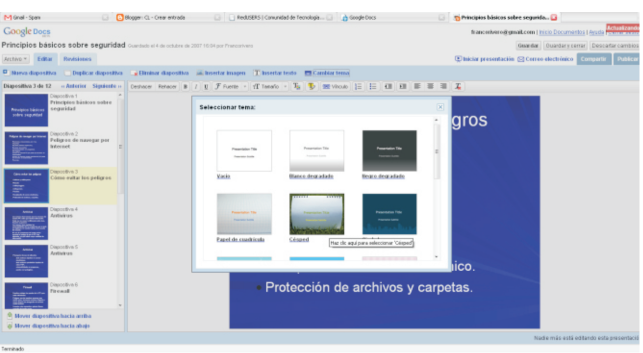
Sistema de chat incorporado

Que la pasamos, pero no termina ahí, a la derecha de la pantalla tendrán un sistema de Chat basado en Jabber para charlar y explicarles a las personas que están viendo la presentación, una maravilla!!!. Claro que otras características están presentes como enviar la presentación por mail, compartir el archivo con otros usuarios para realizar trabajos grupales, también disponemos de una gran colección de temas propios para nuestros trabajos y la posibilidad de definir enlaces.

Integración de servicios

La idea de Google, con este lanzamiento es completar su servicio de oficina online, que hasta el momento es la más completa que circula por la red, tenemos todas las herramientas cotidianas que estamos acostumbrados a ver en estas aplicaciones en forma nativa, ofreciendo además total compatibilidad, cuestión realmente importantísima. Lo único que no me agradó demasiado es la falta de animaciones y transiciones, algo que realmente se ha quedado en el tintero.

Si hablamos de la suite en general, se extraña la falta de un administrador y gestor de bases de datos, espero que la integración se complete pronto, sería muy interesante tener un sistema de administración en el cual podamos acceder en forma social y grupal a un proyecto de base de datos.



Eligiendo un diseño de plantilla

Conclusión

La idea de llevar nuestra plataforma de trabajo a la web, es algo que Google se a tomado muy en serio, este servicio Presently la verdad es genial, nos ha sorprendido para bien y realmente se nota hacia adonde apunta Google con estos servicios, prescindir de programas nativos y tener nuestra información siempre latente en la red de redes

Franco Rivero
franco@infosertec.com.ar

SI QUIERE PUBLICITAR EN

TUX INFO
WWW.TUXINFO.COM.AR

PUEDE HACERLO DE FORMA MUY SIMPLE,
LLEGANDO A TODO EL MUNDO,
CON LA UÑICA REVISTA DIGITAL

CON TUXINFO MULTIPLICARA SUS CLIENTES

Para mayor información comunicarse vía email a.:
info@tuxinfo.com.ar por skype usuario.: Infosertec

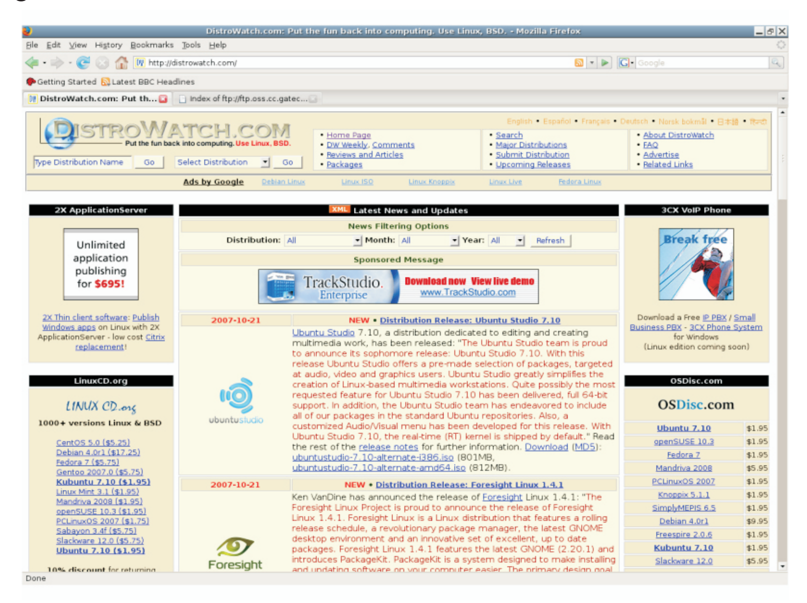
PAGINAS RECOMENDADAS

A continuación les presento algunas de las principales páginas web que en lo personal me fueron de muchísima ayuda en mis inicios con GNU/Linux, ¿por que?, pues simplemente por que son sitios sencillos, prácticos, muy fáciles de navegar y en los cuales por supuesto encontraremos mucha información sobre nuestro sistema del pingüino.

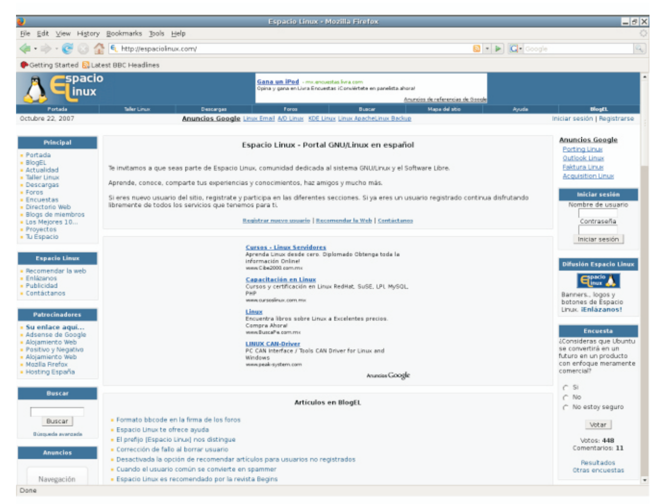
1.- http://www.vivalinux.com.ar/
Sitio Argentino con muy buenos temas y noticias a tiempo que permiten estar al tanto de muchas novedades de GNU/Linux y el Open Source en general, además tiene un apartado para sistemas BSD (FreeBSD, PC-BSD, NetBSD) lo cual ayuda mucho también.



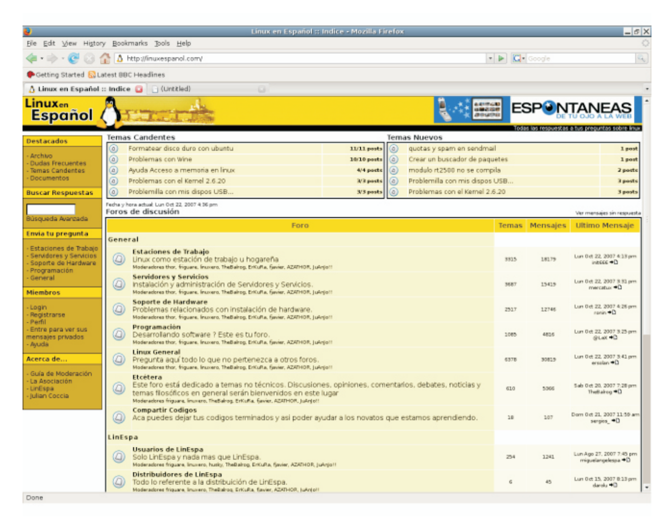
2.- http://www.distrowatch.com/
Pagina muy concurrida e importante donde se dan a conocer las noticias, estadísticas y la posibilidad de hacer compras en linea de diferentes distribuciones de GNU/Linux, prueba de esto es la opción de ver la página en 7 idiomas diferentes.



3.- http://www.espaciolinux.com/
Espacio Linux es una pagina en español que cuenta con diferentes secciones y con un foro bastante bueno, encuestas, talleres y noticias de actualidad. También cuenta con un área de descargas donde se pueden conseguir diferentes distribuciones.



4.- **Http://www.linuxespanol.com/**
El punto fuerte de este sitio es el foro, de hecho es una página puramente de foro de discusión en donde se encuentran muchos temas divididos de igual manera en temas para la facilidad de búsqueda (hardware, software, servidores y servicios...etc, etc).



5.- http://www.opensourcespot.org/
Este sitio cuenta con una selección de vídeos tutoriales para la instalación de distribuciones como slackware, debian, knoppix, Arklinux entre otras. También podremos encontrar documentación y análisis de libros.

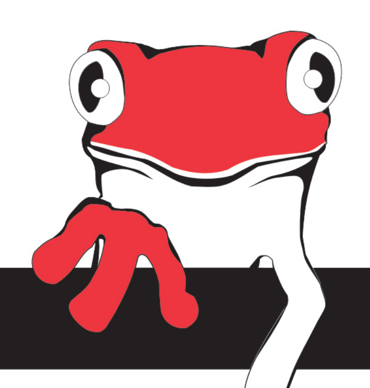


Atte: Ernesto Vázquez Aguilar
Nestux



Pixart
aloja los archivos de TuxInfo

LA NUEVA EXPERIENCIA EN LINUX®



www.pixartargentina.com.ar / info@pixartargentina.com.ar

Rxart Desktop & Server

"La opción inteligente"

Somos especialistas en desarrollar sistemas operativos robustos, compatibles y altamente amigables para el mercado argentino y latinoamericano.

Nos avala nuestra experiencia y los resultados obtenidos con productos confiables y un modelo de negocios adaptado a las exigencias de nuestros clientes.

Líder en Linux

PRESENTAMOS LA REVISTA DIGITAL TUX INFO Y A SUS COLABORADORES

¿COMO NACE TUX INFO?

Antes que nada me quiero presentar, mi nombre es Ariel M. Corgatelli, soy la persona responsable de TuxInfo y el ideólogo de la misma.

TuxInfo nace de una idea que tuve ya hace como un año de comenzar a distribuir artículos bajo licencias libre que permita hacer una lectura simple como también llevadera para cualquier persona sin importar los conocimientos de informática.
Así, en su momento había decidido llamarla tecnología libre encuadrando en esas dos palabras todo el significado de la revista en sí, pero claro, como no podía dejar de lado mi inclinación hacia el mundo del software libre es que decidí rebautizarla.

Esta revista vendría a cumplir un papel fundamental a la hora de cubrir un hueco de información relacionada al mundo de la tecnología libre, es decir todos sabemos que hay muchas publicaciones comerciales de revistas en nuestro país, Argentina, pero siempre orientado justamente a la parte comercial en sí, más allá de lo que puede ser la esencia de la revista, para el lector.

TuxInfo tiene desde el comienzo esa gran contra, ser una de las pocas revistas de habla hispana con temáticas puntuales hacia el software libre, y por ello la gran responsabilidad de ser una revista con un buen contenido intelectual.

Sin salir del punto, los que hacemos esta revista creemos que realizar la misma, en formato electrónico, sin costo alguno, es la mejor opción para hacer frente a la necesidad puntual que tiene cualquier revista comercial, la de auto mantenerse y generar ganancias como para que se pueda vivir de ella.

TuxInfo no tiene esa meta, nuestra única finalidad es la de poder llevar un buen producto, participativo entre los mismos lectores, bien a pulmón ya que todas las personas que trabajamos en la revista no tenemos ganancias de ninguna índole, solo tener un espacio en algunos casos de poder mostrarnos o mostrar nuestros productos y así poder avanzar en un mercado competitivo.

El formato elegido creo que es el más correcto ya que el mismo nos brinda la posibilidad de estar en Internet casi de forma automática, no tener grandes demoras de edición, como tampoco de impresión, con lo cual los tiempos mejoran mucho, si bien puede que haya temas que sean de público conocimiento, trataremos de reducir al máximo los tiempos para realizar la revista con las noticias más frescas posibles.

PERO, ¿POR QUE LA REVISTA?

Esta pregunta tiene dos respuestas fundamentales, la primera es mi compromiso

PRESENTAMOS LA REVISTA DIGITAL TUX INFO Y A SUS COLABORADORES

constante con el software libre, el cual me brindó mucho. Trabajo en esta profesión desde el año 2000, con altos y bajos, solo recién en el año 2004 pude dedicarme por completo a mi labor bajo software libre, más precisamente bajo linux.

Mucho me brindó la comunidad, aprendí mucho investigando, mucho de foros, mucha gente desde mis comienzos me guió sin ánimo de lucro, desde que lancé Infosertec me propuse seguir batallando en un mundo cerrado, para liberar a la mayor gente que pueda.

Me convertí en un "evangelizador", no en un fanático, en lo absoluto, sólo en una persona que donde vaya trato de explicar cómo vivo de mi trabajo, que se puede, y tratando siempre de brindar más y más trabajo. Seguramente ustedes dirán ¿de qué vive?, bueno, vivo de mi trabajo y de las maravillas que este mundo me brindó y entrando un poco en la parte espiritual, soy una persona convencida de que todo lo bueno que hagamos en esta vida va a ser recompensado de alguna manera. Obviamente no tengo todo el dinero que quisiera pero no me puedo quejar, y siempre encuentro lugares para nuevos proyectos como este, TuxInfo desde ahora pasa a ser un proyecto tan grande como Infosertec hace tres años. Así me lo propuse.

Y la otra parte del porque, es la simple razón de que la revista Linux Users a la cual pertenezco (digo pertenezco porque en diciembre saldrá el último número con notas mías también) desde el primer número está cerrando, y siento una necesidad de seguir expresándome como lo venía haciendo en sus páginas, ahora será desde un formato digital, antes en papel, de todos modos ahí estaré y no me encontraré solo.

Junto a TuxInfo estará, Facundo Arena, (esta vez como colaborador por falta de tiempo) Franco Rivero, Emiliano Piscitelli, Daniel Videla, y esperemos que más gente sers se sume al proyecto.

AHORA SI, VAMOS A LA REVISTA

Como todos se imaginarán, hacer una revista desde cero con tan solo una idea es complejo, es así que la misma está pensada para tener secciones fijas donde colaboradores estén escribiendo según sus tiempos, además siempre hay lugar para nuevos colaboradores.
La revista estará escrita en todas sus secciones por esta gente, en muchos casos verán nombres repetidos ya que siempre hace falta sacar "papas del fuego" y así se irá armando.

Tenemos especialistas para todo, Marcelo Guazzardo en seguridad, Emiliano Piscitelli en redes, Franco Rivero en juegos y multimedia, Claudio de Brassi en opiniones, Jorge Huck en programación, Facundo

PRESENTAMOS LA REVISTA DIGITAL TUX INFO Y A SUS COLABORADORES

Arena no hace falta decir nada y más. Luego también está la parte de "logística" donde por ejemplo Facundo Arena y Franco Rivero son las personas de consulta permanente, ellos son quienes están en muchas ocasiones en mis decisiones, luego esta Oscar Reckziegel quien se encarga de la corrección completa del texto.

Tenemos a Soledad y Emiliano Piscitelli encargados de que ustedes puedan tener un archivo con formato agradable, (gracias Soledad por tu magnífico trabajo de diseño) Seguimos con mi señora Claudia quien lee la mayoría de mis notas pero más precisamente las que tengan algo social como esta, brindando su punto de vista imparcial, seguimos con Martin Monso quien hace lo imposible de Infocomercial.com, su empresa, para brindarme espacio en sus servers como también asesoramiento en el diseño de Infosertec, ¿quien más?, no quiero dejar a nadie afuera.

LO MAS IMPORTANTE ES QUE TODOS SOMOS IMPORTANTES

TuxInfo es una idea que surgió en mi cabeza hace tiempo, pero para realizarla es necesario gente, bueno esa gente está, se sumó casi el mismo día de mi convocatoria y así estamos trabajando sinceramente de una forma profesional.

¿COMO VENDRA LA REVISTA?

La revista estará para la libre descarga desde Infosertec.com.ar o bien de tuxinfo.com.ar siendo el mismo dominio, ubicada dentro de la sección Tuxinfo.

Desde ahí podrán descargar el archivo pdf bajo licencia creative commons, el cual podrán redistribuir entre todos sus amigos, además, brevemente estaremos viendo como poder ingresar la revista en formato html puro así cualquier internauta puede leerla online sin necesidad de bajar el archivo completamente.

HABLANDO DE SUS SECCIONES

Las mismas serán: noticias del mes, consultas de emails recibidos a la redacción, laboratorios, páginas recomendadas, programación, seguridad, servidores, distros, juegos, multimedia, entrevistas, y eventos si los hubiera.

Puede pasar que una determinada sección no aparezca en algún número y esto se debe a que no tuvimos material para publicar, y en la primer revista no estará la sección consultas por razones más que obvias.

PRESENTANDO A LOS INTEGRANTES

ARIEL M. CORGATELLI



Editor responsable de la revista, periodista profesional matriculado, asesor informático de varias empresas, consultor informático bajo software libre, administrador de servidores Linux, dueño del portal Infosertec.com.ar, y fanático de la tecnología en general.



FACUNDO ARENA

Responsable y director de linuxadistancia.com.ar, el primer centro de e-learning sobre tecnologías libres de nuestro país (Argentina), periodista especializado en tecnología, consultor informático, y dueño de su portal alternaria.tv.

FRANCO RIVERO



Franco es un periodista en Tecnología, muy comprometido con la difusión del Software Libre y GNU/Linux, se pasa las horas actualizando su blog www.comlibre.blogspot.com, escribiendo artículos y dando clases; además es colaborador en Infosertec y del proyecto Adrenalinux (www.adrenalinux.com.ar). Cuando tiene algo de tiempo libre (raras veces) despunta el vicio con algún videojuego (su otra debilidad)"

JORGE HUCK

Se cataloga como un amante del software libre, no usa otro software que no sea libre. Además de ser un Apasionado por la programación y la consola.

SAMUEL JOSI ROCHA MARTOS

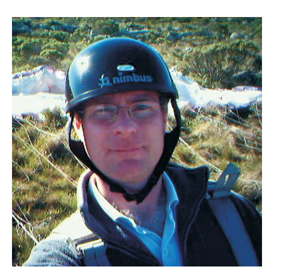


Usuario de GNU/Linux desde mitad de 2006 que actualmente cursa primero de desarrollo de aplicaciones informáticas en el IES Las Fuentezuelas, Jaén.

DE TUX INFO

ESTOS SON LOS COLABORADORES DE LA PRIMERA EDICION, A MEDIDA QUE SE VAYA SUMANDO GENTE LOS IREMOS PRESENTANDO COMO CORRESPONDE.

OSCAR RECKZIEGEL



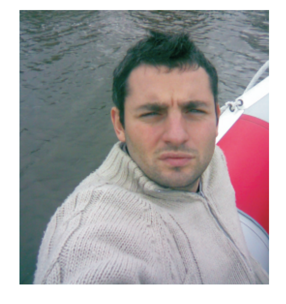
Analista Programador Universitario, docente y actor en sus tiempos libres. (Además de ser "el corrector" de TuxInfo).

WILLIAM SANDOVAL

Oriundo de Montevideo Uruguay, lector de Linux Users desde el primer número, soy usuario Linux desde aproximadamente 4 años. Mis intereses en cuestiones Informáticas son: Hard, Multimedia, Juegos, Internet y Distros.

ERNESTO VAZQUEZ

Estudia Ingeniería en Sistemas Computacionales es usuario de GNU/Linux desde hace 3 años aproximadamente, soy un fan de la revista USERS Linux.



EMILIANO PISCITELLI

Las áreas de preferencia de Emiliano son la de Redes y Servidores, actualmente especializándose en seguridad informática. Pasa horas y horas investigando sobre distintos temas relacionados al software libre.

SOLEDAD PISCITELLI



Apasionada por el Diseño en Comunicación Visual, esta terminando la carrera en la U.N.L.P., pasa días y noches diseñando. Es la hermana de Emiliano quien de a poco le esta enseñándo el inmenso mundo del software libre.

Finalizando la nota.
Dejo abierto el canal de comunicación entre ustedes y nosotros, en cada artículo además del nombre del autor, estará su email personal por lo cual pueden contactarse con ellos directamente, además están los emails de la revista, el mío personal para cualquier duda, consulta, sugerencia, crítica y por que no agradecimiento.
Recuerden que nuestra mejor paga son sus comentarios.

Ariel M. Corgatelli.

CURSO DE PROGRAMAĆION EN C
PARTE 1

Con este artículo comienzo una serie de artículos que pretenden explicar los conceptos básicos de la programación en el lenguaje C, además de ver las llamadas al sistema usadas habitualmente. No es una guía exhaustiva, solo una ayuda para quienes no conocen el lenguaje y desean entrar en el maravilloso mundo de la programación en C.

Un poco de Historia....

El lenguaje de programación C nace entre los años 1969 y 1973, de la mano de Brian Kernighan y Dennis Ritchie. Su nacimiento y desarrollo está íntimamente ligado a Unix, ya que en 1973 la mayor parte del núcleo de Unix se reescribió en C. Desde entonces no se ha dejado de utilizar.

Dennis Ritchie nació en Nueva York el 9 de septiembre de 1941. Trabajó en el desarrollo Multics, BCPL, ALTRAN y el lenguaje de programación B. Llevó a cabo la creación de Plan 9 e Inferno. Recibió el Premio Turing de la ACM en 1983
y la Medalla Nacional de Tecnología de los Estados Unidos en 1998.

Brian Kernighan nació en Toronto, Canadá en 1942. Escribió junto a Ritchie el libro El lenguaje de programación C. Trabajó en Bell-Labs junto con Ken Thompson y Dennis Ritchie, donde ayudó en el desarrollo del sistema operativo Unix. Recibió su licenciatura en física e ingeniería en la Universidad de Toronto, además se doctoró en ingeniería eléctrica en la Universidad de Princeton.
Aunque prefiere el lenguaje C a cualquier otro, contribuyó en la creación de otros lenguajes como AWK y AMPL.

C es un lenguaje de propósito general, si bien su fuerte esta en el desarrollo de Sistemas Operativos, compiladores, depuradores, etc, es útil para cualquier tipo de desarrollo ya que le da la libertad al programador de hacer
prácticamente lo que se le ocurra ;)

Antes de comenzar para poder compilar es necesario tener instalado el compilador C de GNU llamado gcc y la librería estándar de C, también de GNU, glibc. Para ello vayan al sistema de instalación de paquetes de su distro y busquen la ultima versión de cada uno e instalenlos si no los tienen, también instalen Gdb, es un depurador que más adelante aprenderemos a usar.
Para el desarrollo del código sólo es necesario cualquier editor de texto.

Comencemos.....

La organización de un programa en C es básicamente la siguiente:

- Directivas del Preprocesador (Comienzan con el signo numeral).
- Declaración de prototipos de funciones.
- Declaración de Variables globales, estructuras, etc
- Desarrollo de las funciones.

Todo programa en C se ajusta en mayor o menor medida a este esquema. A lo largo del curso iremos viendo cada una de estas partes.

Todo programa en C está compuesto por funciones y variables para su funcionamiento.

Las funciones constan de proposiciones, separadas por punto y coma, que realizan las operaciones necesarias para llevar a cabo los cálculos
requeridos; mientras que las variables almacenan los datos a procesar. Deben estar declaradas antes de cualquier proposición o al comienzo de una función.
Las funciones pueden tener cualquier nombre pero puede existir una sola función main; esta función (main) es la encargada de llamar al resto de las funciones. El programa empieza a ejecutarse a partir de main, por ende todo
programa debe tener un main.

Tipos de datos

Las variables en C son nombres comprensibles por nosotros que referencian a una zona de memoria en donde almacenan un determinado dato asignado a dicha variable.
Por ej: a = 10;
Estamos diciendo que la variable a contiene el dato 10.(El signo '=' se usa para asignación).

C soporta distintos tipos de datos, estos son:

char : un solo byte,capaz de contener un carácter ASCII.
int : Entero, por lo general toma el tamaño de los enteros de la máquina en que se ejecuta.
float: Punto flotante con precisión simple.
double: Punto flotante con doble precisión.

Existen calificadores que pueden aplicarse a estos tipos de datos: short, long, signed y unsigned.
Short y long pueden proporcionar distintas longitudes de enteros donde sea práctico. Short suele ser de 16 bits y long de 32, int es de 16 o 32 bits. Las longitudes suelen variar ya que depende directamente del hardware usado. El
compilador seleccionará las longitudes apropiadas siempre teniendo en cuenta que un short es menor a un int, y un int menor a un long.
Los calificadores signed y unsigned se pueden aplicar a cualquier entero.
Los enteros unsigned siempre serán positivos o cero, mientras que los signed podrán ser negativos.

Declarando variables

Toda variable debe ser declarada antes de usarse, se especifica el tipo de dato seguido de los nombres que tendrán las variables.
Por ejemplo:
int a;// Declara una variable de tipo int llamada a
char c;// Declara una variable de tipo char llamada c
unsigned long x;// Declara una variable de tipo long sin signo // llamada x

También podrían listarse los nombres separados mediante coma:

int a, b, c;
float d, e, f, g;

Una variable podría inicializarse en el momento de su declaración mediante el operador '='

int z = 10// Declara a z como int y le asigna el valor 10
char c = 's'// Declara a c como char y le asigna el carácter s

Con respecto al nombre de las variables existen algunas restricciones: se pueden usar letras, números, guión medio (-) y guión bajo (_), pero siempre debe comenzar con una letra. C es sensible a las minúsculas y mayúsculas por lo que x
y X son dos variables distintas.

Constantes

Las variables, como su nombre lo indica, pueden variar de valor en distintos momentos, pero se dan casos en los que es necesario declarar un valor que permaneciera inmutable a lo largo de nuestro programa, este valor se llama Constante.
Una forma de declarar una constante es similar a declarar una variable, solo que se

se debe anteponer el calificador const a la declaración. Por ej:

```
const float a = 2.3456;
const char b = 'd';
```

Mediante esta declaración estamos definiendo que el valor asignado a cada variable no podrá ser modificado en ningún momento. Esta forma no es la más recomendada para la declaración de constantes ya que, según el uso que le demos pueden surgir algunos errores.

Otra manera de lograr lo mismo (la ideal) es usar la palabra reservada enum. Enum enumera un automáticamente cualquier lista de identificadores que se le pase, comenzando a partir de cero, aunque también se puede especificar el valor que deseamos que contengan nuestras constantes. Veamos un ejemplo:

```
enum {
ENERO,
FEBRERO,
ABRIL = 4,
};
```

Esta enumeración asigna a ENERO el valor cero (0), a FEBRERO le asigna uno (1) y a ABRIL le asigna el valor cuatro (4).

Existen otra forma de declarar constantes en C, la cual veremos más adelante pero lo ideal y recomendado es usar enum.

El nombre de las constantes sufre de las mismas restricciones que los nombres de la variables, pero por convención el nombre de constante va SIEMPRE en mayúscula.

Operadores

Ya sabemos como declarar variables y constantes, ahora hay que darle un uso. Para poder realizar operaciones C nos proporciona distintos tipos de operadores:
-Operadores aritméticos: necesarios para las operaciones matemáticas (Ver recuadro Nº1)
-Operadores de relación y lógicos: realizan comparaciones (Ver recuadro Nº 2)
-Operadores de incremento y decremento (Ver recuadro Nº 3)
-Operadores de manejo de bits (Ver recuadro Nº 4)
-Operador de asignación (Ver recuadro Nº 5)

Pongamos manos a la obra.......

Es hora de pasar de la teoría a la práctica. Haremos un sencillo programa que sume dos variables, para luego multiplicar el resultado. Con su editor de texto preferido escriban lo siguiente:

```
#include <stdio.h> /* Directiva de
preprocesador que incluye la librería
estándar de entrada y salida */

main (){/* Main. Función principal. Ejecuta
todo lo que encuentre    dentro de las llaves
*/

int a = 5;/* Declaración de variables */
int b = 10;
int c = 4;
int suma;
int multi;

suma = a + b;
multi = suma * c;

printf("El resultado de la multiplicación es:
%d\n", multi);

}
```

La /* indica que allí comienza un comentario, el cual finaliza con */ . Los comentarios sirven para, justamente comentar parte del código escrito. Al compilar, los comentarios son pasados por alto, por lo que no intervienen en el binario resultante.
La función printf, es una función de la librería stdio.h, por lo cual fue necesaria incluirla mediante la directiva del preprocesador #include. (Todo lo concerniente al Preprocesador lo veremos mas adelante). El fin de printf es mostrar por pantalla los argumentos que le pasamos.

Guardamos el archivo como ejemplo.c y lo compilamos de la siguiente manera:

gcc ejemplo.c -o ejemplo

Esto produce un archivo ejecutable llamado ejemplo. Ejecutamos ./ejemplo y veremos por pantalla el mensaje:
El resultado de la multiplicación es 60.

Conclusión

En esta primera clase hemos visto variables, constantes y tipos de operadores, si bien no es muy difícil de manejar, lo mejor es prestarle atención y practicar mucho, prueben con cambiar el ejemplo, agregarle variables, usar otros operadores, hagan sus propias pruebas. Lo importante es probar distintas alternativas pero por sobre todo divertirse y disfrutar haciéndolo.

Si algún punto no se entendió bien o no fui muy claro o si desean hacerme alguna sugerencia o comentario pueden escribirme a: jorgehuck@gmail.com

¡¡¡Hasta la próxima!!!

Jorge E. Huck

Operador	Ejemplo	Explicación
+	a + b	Suma a + b
-	x - z	A x le resta z
*	a * b	Multiplica a por b
/	a / b	Divide a por b
%	a % b	Retorna el resto de la división de a / b

Operadores aritméticos, necesarios para las operaciones matemática

Operador	Ejemplo	Explicación
>	x > z	x es mayor que z
>=	x >=z	x es mayor igual a z
<	x < z	x es menor a z
<=	x <= z	x es menor igual a z
==	x == z	x es igual a z
!=	x != Z	x es distinto a z
&& (AND)	x && z	x AND z
|| (OR)	x || z	x OR z

Operadores de relación y lógicos. Utilizados en comparaciones.

Operador	Ejemplo	Explicación
++	++n	Antes de acceder a n se incrementa su valor en 1
	n++	Después de acceder a n se incrementa su valor en 1
--	--n	Antes de acceder al valor de n se decrementa su valor en 1
	n--	Después de acceder al valor de n se decrementa su valor en 1

Operadores de incremento y decremento. Aumentan o Decrementan en 1 un valor.

Operador	Ejemplo	Explicación
& (AND de bits)	n = n &0177	Enmascara bits. En el ejemplo pone a cero todos los bits menos los 7 de menor orden
| (OR de bits)	n = n | SET_ON	Enciende bits. En el ejemplo fija en 1 todos los bits de n que son 1 en SET_ON
^(OR exclusivo)	x = x ^ z	Pone un 1 en cada posición en donde sus operandos tiene bits diferentes y cero donde son iguales.
<< (desplazamiento a la izquierda)	x = x << 2	Desplaza al operando de la izquierda la cantidad de posiciones indicadas por el operando de la derecha hacia la izquierda
>> (Desplazamiento a la derecha)	x = x >> 2	Desplaza al operando de la izquierda la cantidad de posiciones indicadas por el operando de la derecha hacia la derecha.
~ (Complemento a Uno)	x = x & ~077	Convierte cada bit 1 en 0 y viceversa.

Operadores de manejo de bits.

Operador	Ejemplo	Explicación
=	n = a + b	Asigna al operando de la izquierda el valor devuelto por la operación de la derecha.
op=	n += x; n *= x; etc...	op pueden ser remplazado por +, -, * , / , % , << , >>, &, ^, |.

Operadores de asignación.

GEANY

Buscando un entorno de desarrollo ideal pasé por usar Netbeans, Elipse, Anjuta y varios más que cubren perfectamente con lo que se requiere de un entorno de desarrollo para lenguajes como Java, Python, C o C++, pero lo que buscaba era uno para PHP y aún cuando algunos de los que mencioné pueden cubrir perfectamente las necesidades de un desarrollador de PHP a la hora de comenzar un proyecto grande el asunto se complica si lo que buscamos es un entorno de desarrollo que no sea tan complejo o pesado (en lo personal no puedo esperar 30 segundos a que se cargue el programa para editar un par de archivos). En el mundo GNU/Linux no lo tenemos tan claro como lo podríamos tener en Windows con entornos de desarrollo como Zend Studio o PHPEdit. Con eso en mente me puse a buscar y encontré a Geany.

Geany es un IDE (Entorno de desarrollo integrado) desarrollado con dos principales metas, la primera es proveer un entorno de desarrollo liviano, rápido y con pocas dependencias, y la segunda es ser lo más independiente posible del entorno de escritorio (KDE, GNOME, etc.). Es multiplataforma por lo que podemos encontrar versiones para GNU/Linux, BSD, Mac OSX, Solaris y Windows; cualquiera que este soportada por las librerías GTK2 (cabe señalar que la única plataforma que no dispone de todas las funcionalidades del programa es Windows). Licenciado bajo los términos de la GPL versión 2. Y traducido a varios idiomas incluido el español..

Entre sus características básicas encontramos:

* Resaltado de la sintaxis.
* Bloques de código (funciones, clases, etc.) Desplegables.
* Identación automática.
* Autocompletado de código.
* Autocompletado de construcciones de lenguaje (if, for, while, etc.) más frecuentes.
* Auto completado de etiquetas XML Y HTML.
* Lista de caracteres especiales o símbolos.

Entre la lista de lenguajes podemos encontrar:

HTML, CSS, XML, PHP, JavaScipt, Java, C/C++, Python, Perl, Pascal, Ruby, SQL y la lista sigue y sigue hasta tener 33 lenguajes soportados.

Algunas otras características, que más que interesantes o novedosas, nos dejan ver que a pesar de que Geany es IDE pequeño (nada comparable con Eclipse o Netbeans) esta bastante completo, son:

Tabs o pestañas: nos permite trabajar simultáneamente con varios archivos de manera cómoda gracias a que cada archivo tiene su propia pestaña o tab.

Panel Lateral: contiene la lista de símbolos (variables, constantes, funciones, métodos, clases, etc.), además de la lista de archivos que tenemos abiertos.

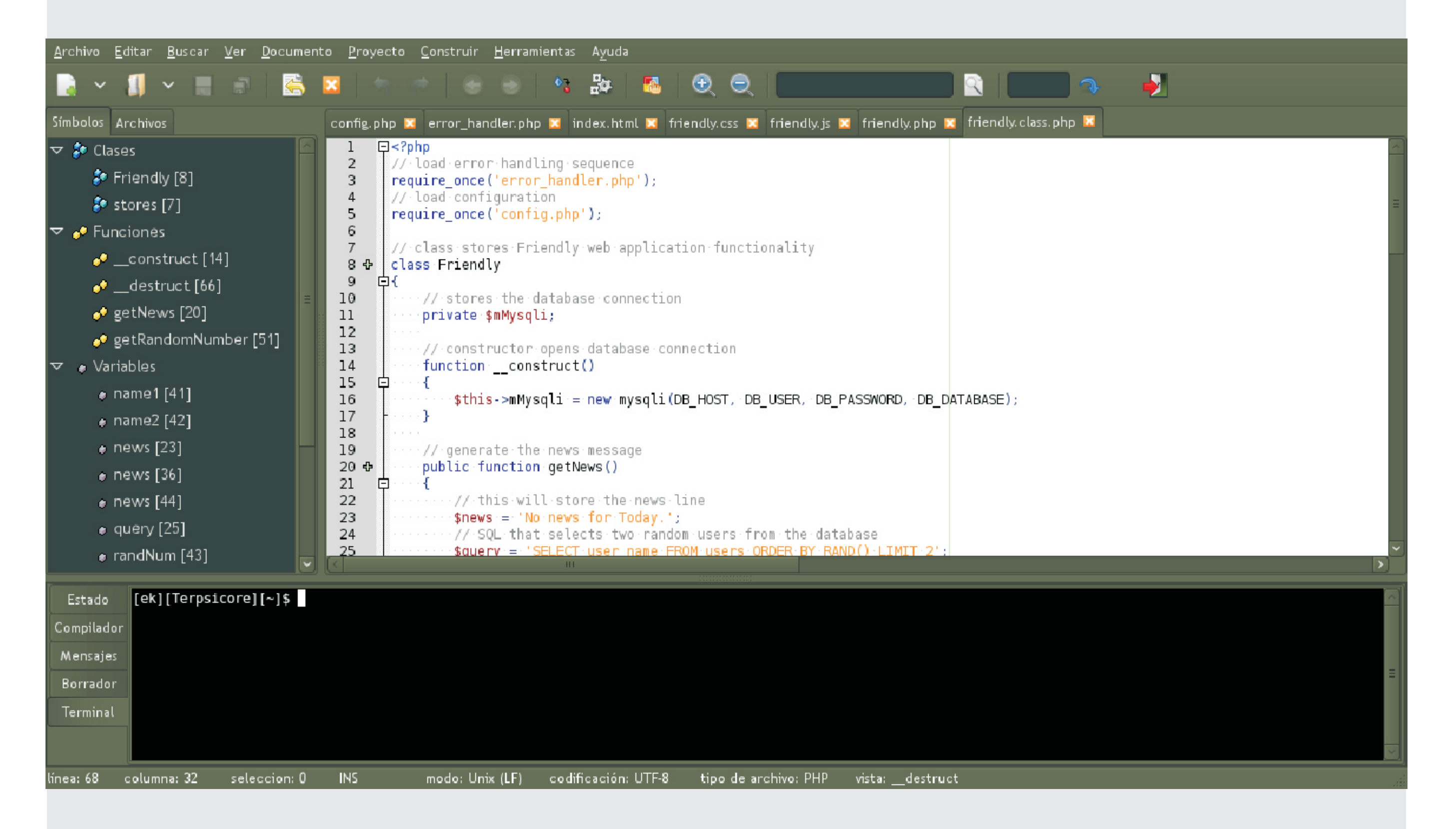
Paleta de colores: una función interesante si estamos trabajando con CSS y necesitamos el código hexadecimal de un color.
Contador de palabras: además del numero de palabras podemos saber el numero de caracteres y líneas.

Caracteres especiales HTML: es un cuadro de diálogo desde el que podemos seleccionar las entidades HTML (HTML entities) como &,", etc.

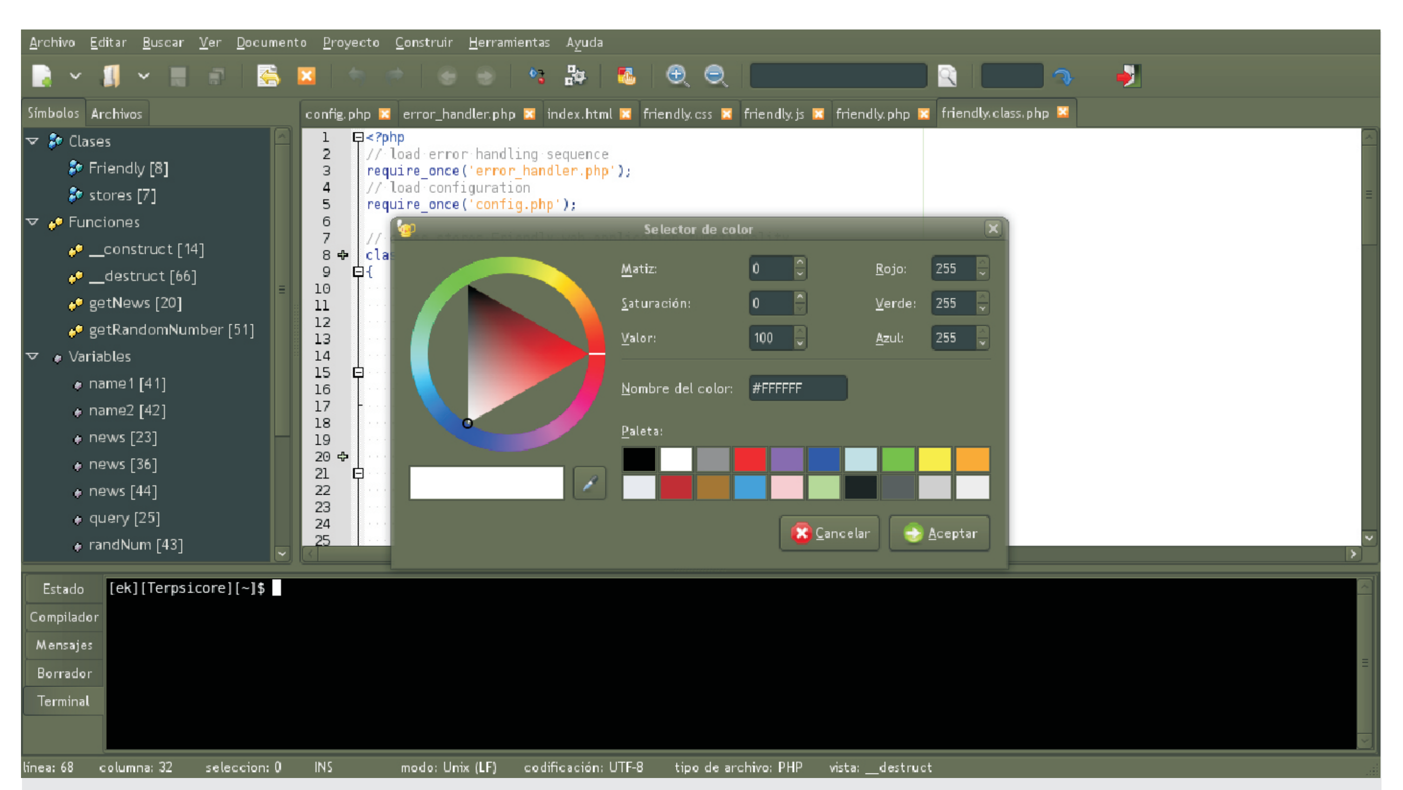
Terminal integrada: por lo menos en lo que respecta a la versión para GNU/Linux y similares tenemos acceso directo a una terminal embebida en la ventana de mensajes que además de la terminal puede mostrar mensajes de estado, del compilador y notas.
Inserción de comentarios predefinidos: como el comentario de la licencia GPL o BSD, fechas, etc.

Marcadores: muy útiles para hacer referencia directa a una línea de código importante; para asignar un marcador a una línea Ctrl-m y para moverse entre marcadores Ctrl-. (adelante) o Ctrl-, (atrás).
Mandar texto a comando: manda el texto seleccionado a cualquier comando que se nos pueda ocurrir para procesarlo (comentarlo o pasarlo a mayúsculas ya está implementado).

Hasta aquí esta lista bastante extensa de funcionalidades de Geany, como IDE y procesador de textos, aunque puedo asegurarles que aun hay más, y también que en el corto plazo veremos más ya que desde la última versión publicada (la 0.12) se incluye la posibilidad de agregar funcionalidades a través de plugins.
En conclusión Geany es un estupendo IDE que además de tener muchas funcionalidades es ligero y sin muchas dependencias. Cumple perfectamente con las expectativas para un desarrollador (a pesar de no contar con las prestaciones más avanzadas y complejas de otros como Netbeans o Eclipse) y que además nos puede servir para ir dando nuestros primeros pasos en la programación prácticamente en cualquier lenguaje que queramos; les aseguro que tardaremos bastante tiempo para que este entorno de desarrollo deje de cumplir con nuestras necesidades como desarrolladores.



Acá vemos la interfaz bastante simple y la barra de herramientas que agrega funciones como búsqueda, salto a una línea específica y zoom.



A pesar de no ser un IDE enfocado al desarrollo Web disponemos de herramientas indispensables para ello como el selector de color.



La última versión estable es la 0.12; un desarrollo de sólo dos años y que continúa creciendo de forma interesante

Jose Emanuel Dávila Alanís
Contacto - coatzin@gmail.com
Sitio propio - http://izamo.wordpress.com
Más información: Página Oficial - http://geany.uvena.de/Documentation/Manual
Documentación - http://geany.uvena.de/Documentation/Manual
Bluefish - http://bluefish.openoffice.nl/
Netbeans - http://www.netbeans.org/
Eclipse - http://www.eclipse.org/
Anjuta - http://anjuta.sourceforge.net/
PHPEdit - http://www.waterproof.fr/products/PHPEdit/
Zend Studio - http://www.zend.com/products/zend_studio



Diseño Editorial, Packaging,
Folletos, Posters, Gráfica Vehicular.

Diseño de Identidad Corporativa.

Diseño, Desarrollo, Implementación
y Alojamiento de Paginas Web.

Diseño de Papelería, Hojas Membretes,
Tarjetas Personales, Sobres, etc.

consultas@es-design.com.ar

www.es-design.com.ar

SECCIÓN TRUCOS

En esta sección vamos a tratar de responder de forma adelantada mes a mes las inquietudes de nuestros lectores.
Como este mes no tenemos consultas, las cuales esperamos tener para el próximo es que incorporamos el doble de tips y trucos para el deleite de los usuarios Linux.

Que lo disfruten...

Programar grabación de radio

Estos scripts no pretenden reinventar la pólvora. A mí me fueron de utilidad a la hora de grabar unos programas de radio a la madrugada y no tener que estar despierto :) Se utiliza mplayer para grabar el stream de radio desde consola. Es necesario conocer la url del servidor de streaming al que conectará mplayer.

Script 1: grabaradioX.sh

```
#!/bin/bash
# En este caso graba “Rock & Pop”
ID=`date +%H%M%d%m%Y`
ARASF="/home/matias/radio/archivo_salida${ID}.asf"
mplayer mms://200.59.146.10/rockandpop-ba -dumpstream -dumpfile ${ARASF}
```

Script 2: checkgraba.sh

Algunos servidores de streaming suelen desconectar a los clientes que llevan conectados varias horas. Pero como también pueden producirse cortes en el servicio de internet mientras dormimos el siguiente script verifica que mplayer esté conectado. Si no lo está lo reconecta y crea un archivo de audio con otro nombre, de forma que después podamos concatenarlos.

```
#!/Bin/sh
SERVICIO="mplayer mms"
HORA=`date +%H:%M`
if ps -ef | grep -v grep | grep -i "mplayer mms" > /dev/null
then
echo "$HORA $SERVICIO ....  [OK]" >> /home/matias/radio/graba_str.log
else
echo "$HORA $SERVICIO .... [FAIL]" >> /home/matias/radio/graba_str.log
/home/matias/radio/grabaryp.sh
fi
exit 0
```

Se debe configurar crontab (crontab -e) para que este script se ejecute automáticamente cada 1 o 2 minutos, durante las horas que deseamos grabar. Por ejemplo, para que corra cada 2 minutos, entre las 2 y las 7 de la mañana, todos los días:

```
*/2 2-7 * * *  matias /home/matias/bin/check_mplayer.sh
```

Matías Gutiérrez
matiasgutierrezreto@yahoo.com.ar

Ejecutando scripts desde gnome

A veces suele ser engorroso abrir una consola para ejecutar algún script, por eso viene gnome al rescate.

Tomamos los scripts que queremos ejecutar desde gnome y los copiamos a

```
$HOME/.gnome2/nautilus-scripts.
```

Al hacer clik derecho aparecerá dentro del menú contextual la opción scripts, la cual mostrará todos los scripts que haya dentro de la carpeta nautilus-scripts, elegimos cual ejecutar y listo.

Matías Gutiérrez
matiasgutierrezreto@yahoo.com.ar

Visualizando pantallas

Seguro habrán visto que hay muchos comandos que nos permiten leer archivos por pantalla sin necesidad de entrar al modo edición de los mismo, por ejemplo: cat, less, more ... cada uno de ellos nos permite realizar esa acción, ahora bien el único que nos deja movernos por el archivo en todas direcciones es el comando 'less', o sea, ir y volver por el contenido del archivo, bien en la terminal disponemos de una opción para poder ver pantallas anteriores sin necesidad de usar un comando en especial, vamos al grano.

Si utilizamos la combinación de teclas <SHIFT><RePag> nos permitirá volver atrás y ver algunas pantallas pasadas, con solo presionar ENTER estaremos de nuevo en el prompt.

Buscando archivos

Muchas veces en el uso de nuestro sistema nos encontramos con la necesidad de buscar algún archivo alojado en un directorio específico.
Esto trae aparejado el tener que saber bien el uso de el comando find.

Utilizarlo es muy simple y basta solo hacerlo como está en el ejemplo:

```
find / -name "nombre"
```

El símbolo / hace referencia al directorio inicial de la búsqueda, donde nosotros podemos asignarle la búsqueda dentro de cualquier directorio por supuesto con los permisos necesario para la lectura.

Luego, -name nos permite ingresar un nombre de archivo para buscar por ese patrón.

Klik una solución simple

Esta vez vamos a instalar para luego utilizar una herramienta muy útil a la hora de añadir aplicaciones en nuestra distribución GNU/Linux, para cumplir esta importante tarea es que explicaremos como usar Klik.
Para proceder a la instalación solo debemos iniciar una terminal de consola y como usuario root, luego ingresamos el siguiente comando:

```
wget klik.atekon.de/client/install -O -|sh
```

De esta forma ya tenemos el protocolo klik en nuestro navegador, sólo tendremos que reiniciar el mismo (para que esté activo)



luego de que termine el comando wget que habíamos ingresado.

Ahora ya podemos dirigirnos a la web de Klik (http://klik.atekon.de/) y buscar el programa que nos interese instalar en nuestro equipo.

Todos los enlaces a programas incluyen 3 pantallazos y el enlace klick:// al que deberemos hacer clic para instalar el programa.

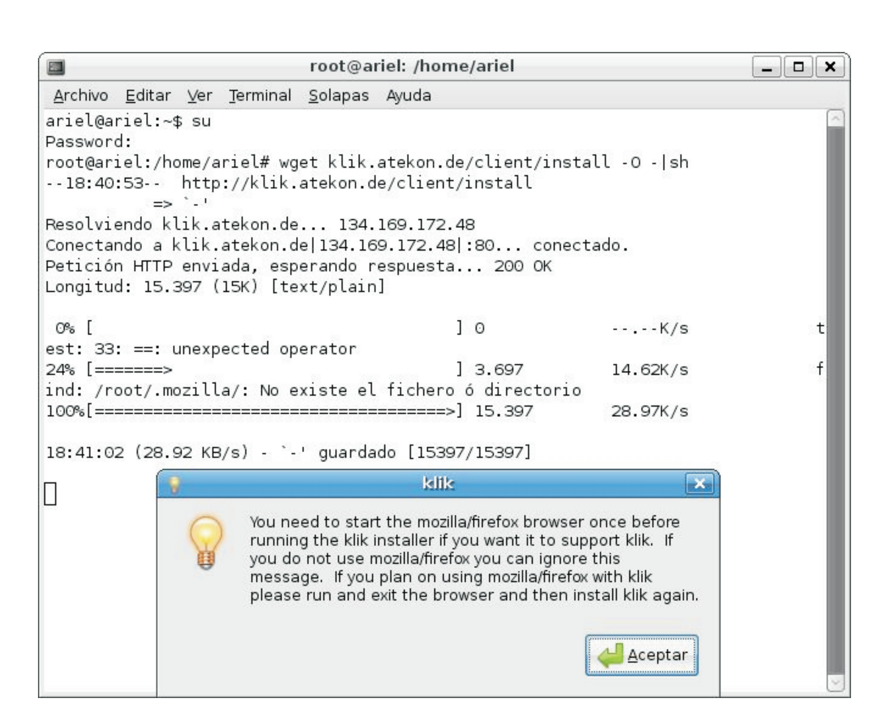
Cuando seleccionamos algún enlace de programa suele suceder que se nos solicite confirmación para bajarse ciertos paquetes adicionales.

Esto se soluciona de forma más que simple con pulsar el botón aceptar para comenzar y una barra de progreso nos indicará cuando termina la descarga.

Una vez terminada la descarga el archivo descargado cuenta con una extensión ".cmg", luego con tan solo localizar este archivo en nuestro equipo y hacer el famoso doble clic para que inicie.

Si por alguna razón queremos quitar este programa solo debemos borrar el archivo .cmg correspondiente al programa.

Más información
Http://klik.atekon.de/ubuntu.php



En esta imagen vemos como se instala de forma simple klik, para luego solicitar el reinicio de firefox.

CONCLUSIÓN

Esperamos haber cumplido nuestra primer misión, y como siempre recuerden que pueden ser famosos... y la fama puede llegar con rapidez enviando sus trucos a la siguiente dirección de mail: info@infosertec.com.ar.

Hasta la próxima.

Ariel M. Corgatelli

SECRET MARYO CHRONICLES

Si bien en el mundo de los juegos libres hay una gran cantidad de proyectos muy originales, la gran mayoría de los títulos disponibles están "inspirados" en juegos muy exitosos de otras plataformas un ejemplo de esto es Secret Maryo Chronicles el cual como podran ver en las capturas es un clon del universalmente conocido Super Mario.

Secret Maryo Chronicles es un juego de plataformas en 2D inspirado en la saga de Mario creada por Nintendo hace ya mas de 15 años
La idea general del juego no es para nada original (correr, saltar, esquivar obstáculos, etc..) lo curioso es que el juego en si resulta por demás adictivo, lo que hace que uno pueda pasarse horas jugando sin aburrirse.

Sitio Oficial

Para descargar el juego pueden hacerlo desde su sitio web oficial:

http://www.secretmaryo.org/

En donde encontrarán no solo el código fuente, sino también algunos binarios para distribuciones populares como Ubuntu o Fedora además de un instalador para Windows. Si son usuarios de Ubuntu como encontraran que la última versión estable es la 1.2 (20 MB) pero que el binario para ubuntu corresponde a la 1.0. A no desesperar porque en la sección de descargas encontraran un completo manual de como compilar el código para poder disfrutar de la ultima versión, cabe destacar que en las descargas disponemos de un paquete opcional que contiene la musica del juego (29 MB), obviamente se recomienda la descarga de este paquete para poder disfrutar al máximo de este título.



El sitio oficial esta bien logrado, tenemos todas las opciones para descargar o contribuir al proyecto además de un manual de juego.

Instalación

Aclaración, este título requiere aceleración 3d para funcionar ya que utiliza la librería SDL-OPENGL, además de eso, la cantidad de dependencias es considerable (recomiendo leer el manual de compilación para evitar inconvenientes).

EL JUEGO

Ya dentro del menú del juego las opciones son las siguientes:

Start: Comenzar a jugar

Options: Aquí podemos configurar varios aspectos del juego tales como la resolución, el audio, teclado, etc..

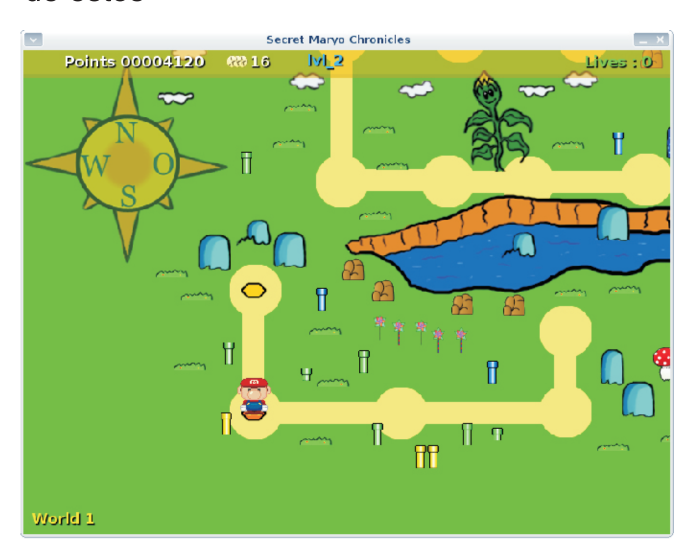
Load/Save: Importante si no queremos comenzar de 0 cada vez que juguemos

Quit: Salir



: Las opciones son pocas pero suficientes para este tipo de títulos

Una vez comenzado, nos encontramos con un mapa del mundo de Maryo, en el cual tendremos la ruta con los distintos escenarios a los que iremos accediendo conforme avancemos en el juego. ya dentro de un nivel la cosa es simple: avanzar, golpear los cubos que contienen monedas, power-ups (aumentar de tamaño, posibilidad de disparar bolas de fuego y nieve o volvernos invisibles) o vidas extras, además de que nos darán puntos por eliminar enemigos ya sea saltándoles encima o mediante los power-ups antes mencionados (al mejor estilo Mario Bross).
Podremos encontrarnos de tanto en tanto con que al golpear algún cubo obtengamos algún tip útil para avanzar en el juego, pero no todas las cosas que salen de adentro de los cubos son buenas, los desarrolladores se encargaron de poner un hongo verde envenenado que hará que pierdas el power-up o a vida en caso que no tengas ninguno de estos



el mapa es bien simple, nos muestra la áreas ya visitadas a las cuales podremos acceder nuevamente si queremos además de la áreas a las cuales no podremos acceder hasta que avancemos.

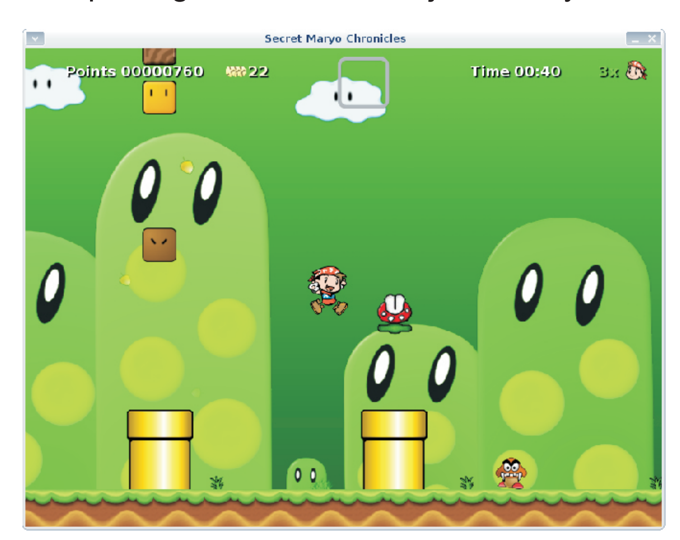
Los Gráficos

El diseño del personaje en si es excelente inspirado un poco en el estilo Anime, muchísimo más “cool” que el fontanero original. Los fondos y las decoraciones si parecen haber sido copiadas exactamente de “Super Mario World”, aunque por suerte eso cambia bastante en niveles avanzados.

Movilidad Y Animaciones

Aquí si me quito el sobrero ante los desarrolladores, nuestro personaje puede correr más rápido y saltar más alto que el Mario más preparado físicamente o afectado

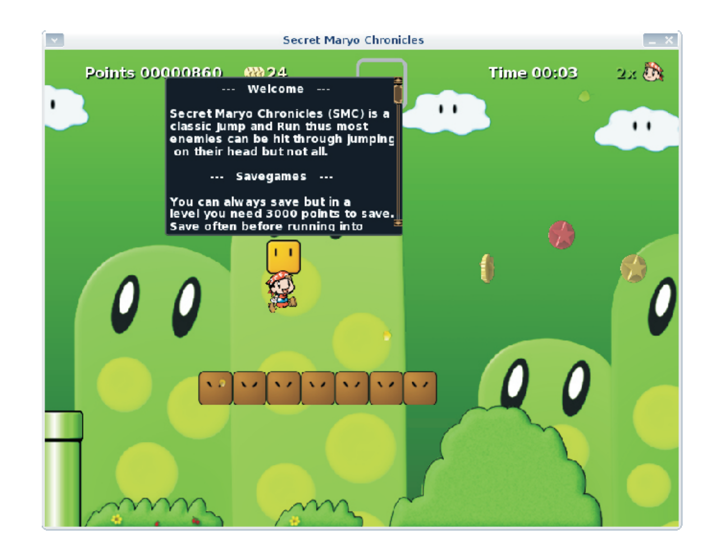
por esteroides que haya, se nota el esfuerzo que han puesto en el control ya que nunca tendremos "bugs" en los movimientos siendo siempre "agradable" el manejo de Maryo



: Si alguna vez maldijeron por los movimientos de Mario, aquí la cosa cambia bastante, nuestro personaje esta preparado para las exigencias físicas de la NASA.

Música

La música respeta fielmente el espíritu del juego, si bien también está inspirada en las melodías originales del Juego de NES/SNES, encontraremos también alguna que otra música propia muy bien realizada, que le da un aire fresco al titulo.



Encontraremos en algunos cubos "Tips" para sobrevivir en nuestra aventura.

Conclusión

En si el juego cumple con creces su cometido, buena jugabilidad, lindos gráficos (jugar al mario en 1280x1024 sin pixelearse es un placer), música acorde y por sobre todas las cosas es adictivo, lo cual garantiza unas cuantas horas de diversión asegurada
Lo malo es su poco valor de rejugabilidad, siendo viable solo en caso que los desarrolladores agreguen niveles en próximas versiones del juego.

William Sandoval
will.ddr@gmail.com
Www.mixdigital.blogspot.com



TUQUITO LINUX TUQUITO LINUX TUQUITO LINUX

MAURO TORRES

PILAR FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO DE TUQUITO LINUX

TUQUITO LINUX

Ariel Corgatelli.
Contanos un poco del proyecto Tuquito.

Mauro Torres.
Tuquito es un proyecto que se inició hace 3 años en Tucumán, donde sus primeras versiones apuntaron a cubrir algunas necesidades que teníamos en el ámbito educativo de nuestra facultad.
La idea inicial del proyecto era construir una sociedad más justa, donde prevalezcan la libertad, el compartir y el crecimiento del conocimiento como la de la moral, todo esto mediante la difusión y el desarrollo del software libre.
Después de 3 años, hoy en la actualidad, vemos un proyecto que prosperó a través del tiempo, y no solo eso sino que tuvo tal crecimiento en lo técnico como en la parte humana, que realmente es un orgullo, por lo menos para mí, contar lo que puede hacer la gente con voluntad y aguante.
Tuquito tuvo presencia en numerosos proyectos importantes a nivel internacional, de los cuales podemos destacar el proyecto OLPC en Argentina (una laptop por alumno - http://olpc.tuquito.org.ar) y el proyecto ClassmatePC (http://classmatepc.tuquito.org.ar) y en la mayoría de los eventos de software libre del país, y llegó a ser una de las distribuciones más importantes de Latinoamérica debido a su gran comunidad de usuarios.
Todos estos logros fueron gracias a la especial comunidad que tiene Tuquito, ya que mas allá de ser gente que se junta a charlar sobre problemas técnicos, son amigos que se ayudan mutuamente en lo que pueden, como la frase que dijo un amigo chaqueño cuando pasé por su tierra (Carly), Tuquito más que una distro es una forma de vida!!!.

Ariel Corgatelli.
¿Cuántas personas trabajan para llevar adelante Tuquito?.

Mauro Torres
Es difícil bajar a tierra un número real de cuantas personas colaboran en el día a día del proyecto Tuquito, ya que su comunidad está dispersa por todo el continente, dentro de la Argentina tenemos provincias como Buenos Aires, Chaco, Santa Fe, Mendoza, Córdoba, Rosario, La Pampa, Chubut, y yéndonos para afuera tenemos gente que colabora desde México, Perú, Uruguay, Venezuela, España, Suiza, entre otros...
Dentro de la comunidad se trabaja por áreas, donde cada una tiene un coordinador y su equipo, las áreas que tenemos son: Diseño, Desarrollo, Prensa y difusión además de una de Documentación.
Si tengo que agradecer a todos los que colaboran no alcanzarían las páginas de la revista para hacerlo, pero si quiero agradecer a los coordinadores que vienen haciendo un trabajo excelente y a ello se debe el éxito de Tuquito, ellos son Diego Bothelo (Diseño), Adrián Patania (Desarrollo), Carly Cuello (Documentación), Daniel Tello (Prensa y Difusión) y a toda la comunidad.

Ariel Corgatelli.
Con el proyecto OLPC, ¿Cómo se encuentra parado Tuquito?

Mauro Torres
Cuando se inició el proyecto Tuquito OLPC, se formó un equipo de 9 personas con pasantes de la Universidad de Tucumán dedicado exclusivamente al proyecto, más el apoyo de toda la comunidad de Tuquito.
Se formaron 3 grupos:

TUQUITO LINUX TUQUITO LINUX TUQUITO LINUX

TUQUITO LINUX TUQUITO LINUX TUQUITO LINUX

Desarrollo: En este grupo se dedicaba a desarrollar aplicaciones o actividades como se le dice dentro del proyecto OLPC, para chicos de 6 a 12 años
Documentación: En esta área se documentaba tutoriales, howto y guías de desarrollo para acercar más gente al proyecto y se lanzó el primer libro del proyecto OLPC en habla hispana.
Pedagogía: La gente a cargo de esta área, se juntaba con docentes y alumnos para juntar el material necesario para poder desarrollar las estrategias de implementación y generar contenido para coordinar el desarrollo de actividades educativas.

El proyecto Tuquito OLPC fue nombrado como el proyecto líder sobre OLPC en la Argentina, por olpcnews.com, y mantiene contacto dinámico con el MIT, para la coordinación de desarrollo.

Ariel Corgatelli.
Mauro, ¿Podrías describir que diferencias encontramos entre Tuquito y las demás distros basadas en Debian?

Mauro Torres
Principalmente, Tuquito es una distro orientada a usuarios finales, es decir tiene muy en claro la necesidad de estos, ya que hace 3 años que venimos testeando, desde la versión 0.1, con docentes de mi universidad, es muy activa en ese tema.
Pienso que es una de las pocas que lograron ese concepto. Otra diferencia y un poco mas técnica funciona como livecd, mediante la tecnología llamada GARFIO(http://www.garfio.org.ar), que desarrollé, la cual posiciona a Tuquito como una de las distros mas rápidas.
Desde la versión 2.0 incluimos Tuco (http://tuco.tuquito.org.ar), un fácil instalador web de paquetes donde se instalan programas con muy pocos clics.
La instalación de Tuquito también es muy intuitiva donde con un par de enter y 10 minutos, lo tenemos instalado, configurado y listo para usar con 2GB de aplicaciones en las áreas de multimedia, internet, diseño, etc...

Ariel Corgatelli
A qué perfil de usuarios está destinado, y por qué?

Mauro Torres
Tuquito apunta a los usuarios finales, es decir a los usuarios que vienen de Windows, a novatos de GNU/Linux y a gente que no quiere perder el tiempo instalando y configurando su Linux.

Ariel Corgatelli
¿Nos podes adelantar algo de lo que traerá Tuquito 3?

Mauro Torres
Tuquito 3, realmente va a venir con todo, entre las cosas que podemos destacar son:

* Una instalación gráfica más intuitiva y fácil
* Un panel de control más fácil y adaptable
* Desarrollo de aplicaciones más intuitivas para las configuraciones más cotidianas como red, internet, etc...
* Soporte para más winmodems y módem adsl
* Nuevo aspecto de escritorio
* Integración con beryl

Y una de las cosas más importantes es que se va a desarrollar una versión para cada actividad, aparte de la versión actual de desktop que se viene trabajando, algunas de las versiones serán:

* Tuquito creativo (Diseño gráfico)
* Tuquito seguro (Servidor con ids (detector de intrusos), shorewall (firewall))
* Tuquito escuela (Servidor lamp con software administrativo para escuelas)
* Tuquito chicos (Aplicativos para chicos)

También se va sumar al entorno usual del sistema una nueva interfaz más didáctica e

TUQUITO LINUX TUQUITO LINUX TUQUITO LINUX

interactiva, y muchas novedades más que veremos próximamente.

Ariel Corgatelli.
¿Tuquito cuenta con algún apoyo ya sea político o privado?.

Mauro Torres
Tuquito no cuenta con ningún apoyo de entes privados y públicos, todo lo que sale es a pulmón, por eso se realizan campañas de difusión donde los protagonistas son los usuarios.
La última campaña que lanzamos fue Tuquito x 3 (http://tuquitox3.tuquito.org.ar), donde recibís un cd, lo tenés que multiplicar por 3 y repartirlos a 3 personas, luego cada una de esas 3 personas deben repetir el proceso, es una campaña donde se juega la voluntad y la solidaridad, esos son los únicos factores que apoyan a Tuquito.

Ariel Corgatelli.
Mauro, ¿Hay estadísticas en base a descargas mensuales de la última versión 2beta5?.

Mauro Torres
Un contador de descarga no puse pero del sitio sí, y más del 50 % entra a la sección descargas.
Actualmente Tuquito tiene un promedio de 500 visitas diarias, lo que creo un número muy importante para ser un sitio sobre un tema específico.

Ariel Corgatelli.
A TuxInfo le interesaría saber tu opinión sobre Linux en nuestro país Argentina.

Mauro Torres
A mi parecer Argentina es una gran incubadora de recursos humanos en lo que respecta al software libre, en mis andanzas por todo el país conocí muchísima gente muy capaz en la materia.
Pero lo que si noto es un poco de miedo de parte de las empresas para implementar software libre, aunque cada vez es menos y hay más empresas que lo hacen, todavía son pocas, lo cual hace un poco difícil dedicarse enteramente a esto, por eso hay que seguir trabajando en el tema de difusión, ya que el desconocimiento sobre Linux y el software libre es el gran problema que enfrentamos en Argentina.

Ariel Corgatelli
Algo que quieras añadir...

Mauro Torres
Sólo te quería agradecer Ariel por la oportunidad de expresar algunas líneas, y felicitarte por tu nuevo emprendimiento, que me parece muy noble y útil para continuar con la difusión del software libre, materia a la que hay que poner mucha ficha en la Argentina. Éxitos...

Enlaces

http://tuquito.org.ar/dev/index.php?title=Ideas:Escritorio
http://virtual.tuquito.org.ar/trac/gambas/browser/trunk/TuquitoPanel/screenshotstuquitopanel
http://virtual.tuquito.org.ar/trac/gambas/browser/trunk/InstallTuquito/screenshotsinstalltuquito/V0.0.4

Ariel Corgatelli.



CONSECUENCIAS SOBRE VARIACIONES DE LA TECNOLOGÍA

ADIÓS DISCOGRÁFICAS, HOLA MÚSICA

En estos días se ha dado un cambio de paradigma más que interesante.
Normalmente se decía que las bajadas de música por internet era algo que dañaba a los músicos y a la música (Lo decían las discográficas, Obviamente).
Hace unos días Radiohead decidió lanzar su disco por internet y dejar que los usuarios paguen on-line lo que quisieran por el mismo. Esto lejos de ser una pérdida terrible para el grupo musical, fue el mayor éxito de recaudación por ventas. Más que sus 3 álbumes anteriores, aun con las personas que realizaron la descarga sin abonar nada.
En la época que es más fácil transportar bits que átomos, como dice el Sr. Negroponte, La venta de mucho volumen a bajo precio siempre ha terminado con una recaudación mayor que si se hace a menor cantidad por precios altos.
Parte de este éxito para el conjunto lo brinda, la admonición de todos los intermediarios que se llevaban el mayor porcentaje de la obra (Desde estampado de discos, Logística, Cadenas de comercialización). A pesar de que muchos usuarios han pagado menos que la décima parte del valor del disco real.
Incluso las empresas, (teóricamente sin fines de lucro, como RIAA en EEUU, SGAE en España o SADAIC en Argentina) ven en esto un peligro para su continuidad. Ya que la gestión de difusión puede ser recaudada directamente por los conjuntos musicales (Particularmente en los recitales en vivo).
Esto puede dar como consecuencia no solo la posible vía de extinción de las discográficas como hasta ahora las conocíamos, sino también otras entidades intermedias de otros medios; películas, libros.
La mejor consecuencia no es solo la baja de los precios de la obras, sino también la "descriminalización" de las descargas de material registrado con derechos de autor (Si los autores lo autorizan, no es delito).
Una cosa que vale aclarar, los músicos no hubieran realizado esta movida si no se vieran tan menospreciados por las discográficas dándoles una mínima parte de lo recaudado por las obras por ellos creadas e interpretadas, produciendo lo que yo particularmente llamo el síndrome Marconi (El inventor del telégrafo sin hilo que llevó a empresas de telégrafo tradicional a una terrible baja de sus precios para poder subsistir).
Otros músicos ya se han declarado a realizar la misma acción y muchos de los que hasta ahora ponían su música gratis con licencia Creative Commons pueden poner un botón en su página web de donación o "Pago a la Gorra". Y espero que autores de libros y películas de bajo coste sigan el mismo camino.
Los libros son un caso más especial en el caso de las traducciones, (A pesar de las protestas de J.K.Rowling) los usuarios NO quieren esperar meses para leer su libro favorito. Se podría acordar que en el sitio del autor se cuelgue una traducción con una condición de pago especial, (80% para el autor, 20% para el traductor). Esto ampliaría la base de venta del autor y daría un sustento al traductor.
La gente de Greenpeace también estaría más que contenta si se pone aparte el contador de ventas, un contador de cantidad de árboles salvados.
Usuarios contentos, Creadores Felices, Intermediarios Abstenerse.

Saludos, Claudio.

SI QUIERE PUBLICITAR EN



PUEDE HACERLO DE FORMA MUY SIMPLE,
LLEGANDO A TODO EL MUNDO,
CON LA UÑICA REVISTA DIGITAL
DE SOFTWARE LIBRE DE ARGENTINA

CON TUXINFO MULTIPLICARA SUS CLIENTES

Para mayor información comunicarse vía email a.:
info@tuxinfo.com.ar por skype usuario.: Infosertec


TUX
INFO
WWW.TUXINFO.COM.AR